
CONEXIÓN
MANGA
GRATIS DVD
ESPECIAL DVD
VANGUARDIA EDITORES
47
$39.99
US$ 4.50
TO LOVE RU
UNCHARTED 2
JAPÓN SE CORONA EN EL CAMPEONATO MUNDIAL DE COSPLAY
LO + ESPERADO DEL PS3
CANAAN
LO NUEVO DE LOS CREADORES DE FATE STAY NIGHT
7 509761 101405
47

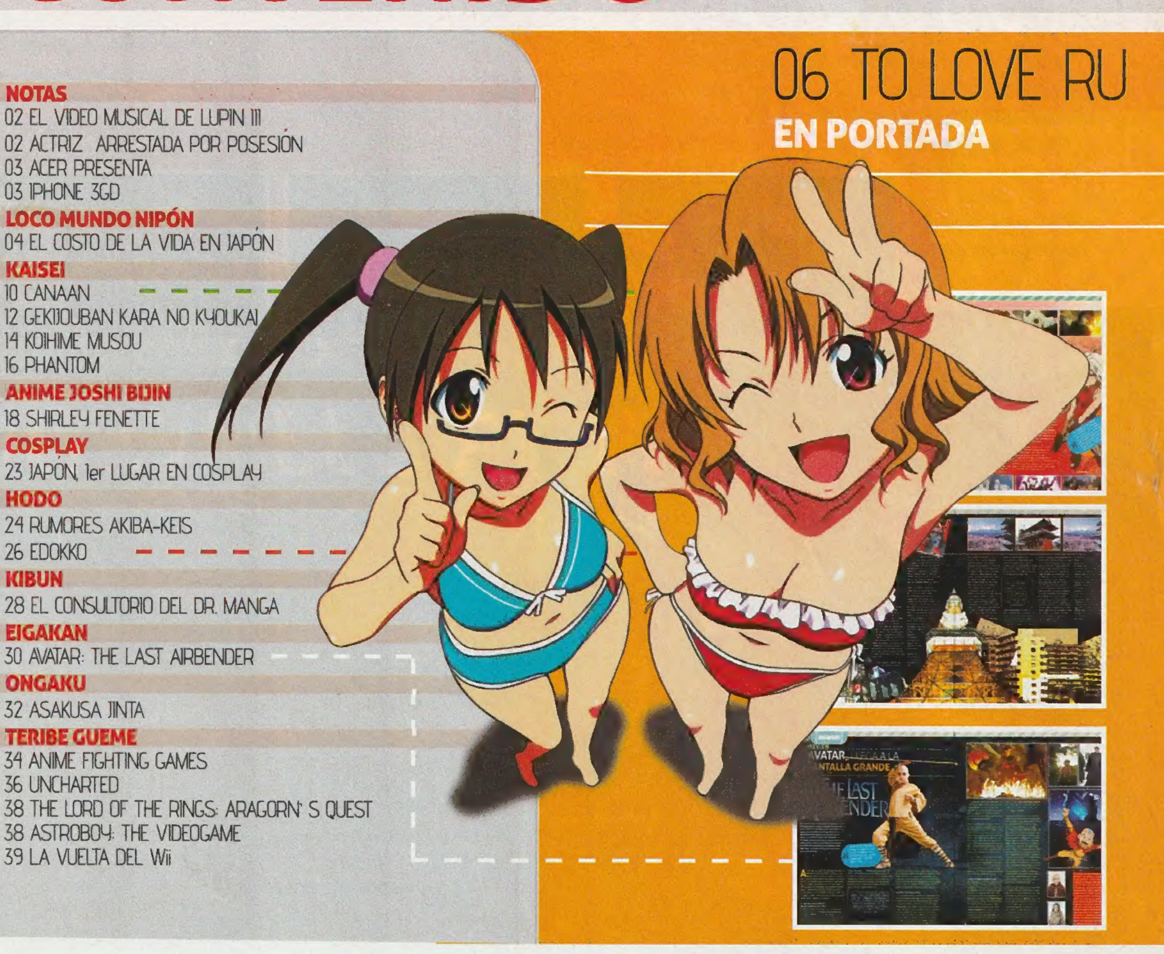


Aprende a ver con los ojos deun artista.
www.dibujarteschool.com
Eagle Awards Advertising Festival
Dibujarte School, ganador del premio
Eagle Award en la categoría Servicio Público.
Dibujarte School está creada para engrandecer
al talento mexicano, donde los especialistas te imparten
todo su conocimiento adquirido durante años.
Sé parte del movimiento de crear el personaje
que ponga en alto tu nombre y el de nuestro país.
Recuerda que Dibujarte School es la escuela de dibujo
de la revista Dibujarte.
Inscríbete con nosotros y descubre al artista
que llevas dentro.
WWW.DIBUJARTESCHOOL.COM
tanque group
DIBUJARTE SCHOOL



En muchas series de anime, al igual que en las películas, la raza humana se ha visto en la honorable misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre, y para ello se han valido de cientos de cosas para lograrlo, aunque algunas veces se ha ganado o ha impedido que suceda una catástrofe de maneras muy absurdas. La verdad es que el anime se las gana a todas, pues lejos de estar frente a una amenaza que destruirá la humanidad para siempre, nos enfrentamos a una invasión de chicas sexys y muy exuberantes, dispuestas a conquistar el corazón de todos los habitantes. Este argumento ya usado en varias ocasiones se ocupa de nueva cuenta *To Love RU*, donde un joven tímido y despistado le declara por accidente su amor a una princesa Alien, quien ha aceptado y ahora él debe cumplir como todo un caballero, o de lo contrario la Tierra será destruida. Aunque parezca algo complicado de cumplir, no será una tarea tan difícil, pues al tratarse de una mujer tremendamente bella cualquiera haría el sacrificio.

CONTENIDO



DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
MARIO MONROY

EDITOR ADJUNTO
DANIEL ROJAS

COLABORADORES
MÓNICA URIBE
MARTÍN ÁNGELES
IVONNE LÓPEZ
GABY MAYA
JESÚS CHAVARRIA
GOARE SALCIDO
HÉCTOR GARZA
SERGIO UBALDO
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
ANA LUISA ESPINOSA
Juan Carlos Hernández "Ángel"

DIRECCIÓN DE ARTE
Felipe Gonzalez Vega

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Angel Meza Juárez

ARTE FINAL
César Morales

CALIDAD DIGITAL
ALEJANDRO SÁNCHEZ VARGAS

CORRECCIÓN DE ESTILO
GUILLERMO RÍOS BONILLA

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

ADMINISTRACIÓN
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

OPERACIONES
ADRIANA VILLALOBOS

CIRCULACIÓN
OSCAR CHÁVEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0-100 ext. 103

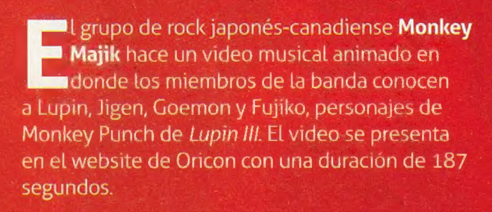
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 120
ó
5005-9586
con Rafael Esquivel G.

SUSCRIPCIONES
01-800-288-80-10
WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 47 Publicación Mensual. ENERO 2009. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Calle Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F. Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87 Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F. C.P 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena #135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. Impresa en: CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510.

EL VIDEO MUSICAL DE LUPIN III

Por Ivonne López O.

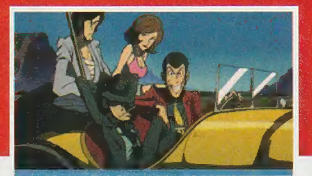


El grupo de rock japonés-canadiense **Monkey Majik** hace un video musical animado en donde los miembros de la banda conocen a Lupin, Jigen, Goemon y Fujiko, personajes de Monkey Punch de *Lupin III*. El video se presenta en el website de Oricon con una duración de 187 segundos.

La historia de *Lupin III* se basa en las aventuras del nieto de un ladrón francés, Arsene Lupin, creado en las novelas de **Maurice Leblanc**, nombre que retoma Kazuhiko Kato para su versión en manga, en 1967. Trata sobre una banda de ladrones que siempre están intentando robar algún objeto valioso, mientras son perseguidos por el inspector de la Interpol Koichi Zenigata.

El video musical presenta un remix de la canción de su versión animada de *Lupin III*. Algunas de las 14 canciones que integran el CD son *Fantastic Plastic Machine, DOUBLE* y *Coldfeet*. El disco salió a la venta el 26 de agosto de este año bajo el nombre de *Lupin the Third Dance & Drive Oficial Covers & Remixes*. El diseñador de la primera serie de *Lupin III* y *Lupin III: el Castillo de Cagliostro*, entre otras películas, **Yasuo Otsua**, se encarga ahora de los dibujos de la portada de la primera edición limitada del CD.











ACTRIZ ARRESTADA POR POSESIÓN

Por Ivonne López O.



La actriz y cantante **Noriko Sakai**, de 38 años, fue arrestada por la policía de Tokio por el cargo de posesión de drogas.

Noriko Sakai, cantante de temas animados como *Gunbuster, Video Girl Ai y Anime Sanjushi*, había estado desaparecida por seis días desde el sábado 1 de agosto, desde que su esposo, Yuichi Takaso de 41 años y un surfista profesional, fue arrestado por posesión de drogas, aunque él asegura declarar que es solamente para su uso personal.

Al registrar la casa, la policía emitió una orden de aprensión contra Noriko el viernes siguiente, después de encontrar estimulantes y una pajilla que era utilizada para inhalar las drogas. Al indagar más en las evidencias, los investigadores encontraron en la pajilla saliva perteneciente a Noriko, por lo que alegan que puede ser una consumidora regular de estas sustancias.

Y para encontrarla rastrearon la señal de su teléfono celular hasta el centro de la prefectura de Yamagashi antes de que su señal se desconectara, en donde encontraron al hijo de la pareja a cargo de un conocido de la actriz.

Sin embargo, días más tarde ella sola se entregó a las autoridades, y pese a todas las evidencias el examen de drogas de Sakai salió negativo.

Noriko Sakai también participó en live action como Juon: *The Grudge 2* y Soreike! Anpanman: *Gomira no Hoshi*.

Sakai y Takaso se casaron en 1998.

ACER PRESENTA
LA ACER ASPIRE PREDATOR

Por Mario Monroy





Acer presentó su nuevo ordenador de videojugadores, para esos que buscan una máquina de primera categoría a la que sacarle el máximo provecho. El modelo Aspire Predator es, como su nombre indica, un auténtico depredador. Y no sólo por el agresivo diseño que presenta la torre. Por dentro está equipado con lo último en procesadores y tecnología gráfica que harán las delicias de los más exigentes.

Con su potente procesador Intel Core 2 Extreme de cuatro núcleos y 6Gb de memoria RAM, este PC despeja las dudas que pudieras tener sobre su rendimiento. En el aspecto gráfico, que es una parte fundamental de los videojuegos, el equipo dispone de tecnología Nvidia SLI (Scalable Link Interface) para conectar hasta tres tarjetas gráficas al mismo tiempo. Para que la experiencia sea aún más excitante puedes disfrutar del sonido envolvente de 7.1 canales a todo volumen. O sumergirte de lleno con los efectos envolventes para auriculares de la tarjeta Creative Sound Blaster X-Fi Platinum, muy útil en tus sesiones nocturnas de juego.

No podían quedar atrás las partidas en red local o a través de Internet, una de las modalidades que más seduce a los videojugadores. El Predator cuenta con una tarjeta Gigabit Ethernet, más rápida que las habituales con mayor tolerancia a los fallos. ¡No hay nada más fastidioso que perder la conexión durante una partida! Además, tiene la capacidad suficiente para montar una red con los colegas y compartir información, como en una LAN party.

Si la cosa va de transferir e intercambiar archivos, esta PC te lo pone todo en bandeja. En la parte frontal tienes un lector de tarjetas de memoria 14 en uno y cuatro puertos USB. En la parte posterior hay otros cuatro puertos USB y uno FireWire, además de dos conexiones eSATA para discos duros externos. Viene con un disco duro interno de hasta 1 terabyte, con ranuras para otros tres opcionales. Pero no pienses en ellos como unidades estáticas: se pueden extraer con facilidad, incluso en pleno funcionamiento gracias a la tecnología RAID.

No hace falta añadir que es un lujo para ver las películas. Aparte de almacenarlas en el disco duro o verlas en DVD, también puedes optar verlas en el nuevo formato Blu-ray.

Como colofón, el Predator lleva un sistema de refrigeración líquida, para evitar que el procesador alcance temperaturas elevadas y disminuya su rendimiento (gracias a ello sólo necesita un ventilador). Quién lo diría, pese a su imponente aspecto se trata de una máquina más bien silenciosa, aunque seguro que no pasará desapercibida frente a tus amigos.

Ahora sólo falta agregar que puedes adquirir este revolucionario equipo por la simbólica cantidad de unos 33 mil pesos nada más.

LOGITECH G27 RACING WHEEL

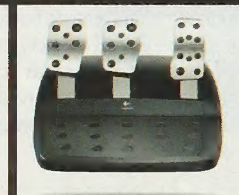
Logitech G27 Racing Wheel es el nuevo modelo de volante y pedales que la marca más prolífica de accesorios para este fin de año. Se trata de la versión más reciente del modelo G27 de Logitech, el cual, para gusto de todos los usuarios, se puede usar con la consola PlayStation 3 de Sony así como en la PC. Respecto al modelo anterior, Logitech ha mejorado el número de botones en el volante así como el sonido y sensaciones que transmite la respuesta del volante en el juego.

El Logitech G27 tiene un volante con tamaño de 11 pulgadas recubierto de auténtica piel, y es un poco más grueso que el modelo anterior. El acabado es completamente real para que las sensaciones al usarlo también lo sean. Una novedad que vemos en este G27 es la inclusión de luces LED, hasta 10, que nos dan información e indicaciones durante el juego.

En cuanto a los pedales, mantienen el acabado metálico de versiones anteriores, aunque con un aumento del tamaño del pedal del freno.

Con un precio estimado de unos $5,000, se convierte en un accesorio demasiado caro que es únicamente para los verdaderos fans de los juegos de carreras.





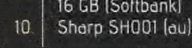
IPHONE 3GS, EL TELÉFONO MÁS VENDIDO EN JAPÓN

Según un estudio hecho público por varios sitios (incluyendo Electronista y Mainichi Daily News), el iPhone 3GS de 32GB es hoy en día el teléfono celular más vendido en Japón, según el estudio realizado durante los meses de julio y agosto. Este repunte de la marca californiana no está nada mal, tomando en cuenta que el iPhone tiene características inferiores con respecto a sus competidores, por ejemplo el poder ver la TV.

Por otro lado, su 'hermano' de 16GB baja en la tabla hasta la posición novena en un listado de teléfonos en los que dominan por mucho los móviles japoneses y con unas características muy adaptadas a dicho mercado. En este sentido, no sabemos muy bien por qué Apple lidera la tabla entre el público japonés.

LOS 10 MÓVILES + VENDIDOS POR LAS OPERADORAS EN JAPÓN (JULIO DE 2009):

1	Apple iPhone 3GS 32GB (Softbank)
2	Sharp SH-06A (Docomo)
3	Panasonic830P (Softbank)
4	Sharp SH-05A (Docomo)
5	NEC N-08A (Docomo)
6	Sony-Ericsson Premier3 (au)
7	Sharp SH-02A (Docomo)
8	Casio W63CA (au)
9	Apple iPhone 3GS 16 GB (Softbank)
10	Sharp SH001 (au)





EL CO$TO DE LA VIDA EN JAPÓN



Por Mónica Uribe

Japón es una isla que no tiene hidrocarburos, su producción alimenticia es limitada y aunque su industria es manufacturera, se tienen que importar la mayoría de las cosas. En las metrópolis la densidad de población es altísima, estimada en 5,800 habitantes por kilómetro cuadrado en la ciudad de Tokio.

DATOS TÉCNICOS

Con fines de comparación para este artículo únicamente sentamos un aproximado de la equivalencia del yen en pesos mexicanos. Te recordamos que esta tabla es únicamente para referencia, pues a diario el tipo de cambio es distinto, además de que las cantidades aquí presentadas fueron redondeadas para una mejor comparación de precios.

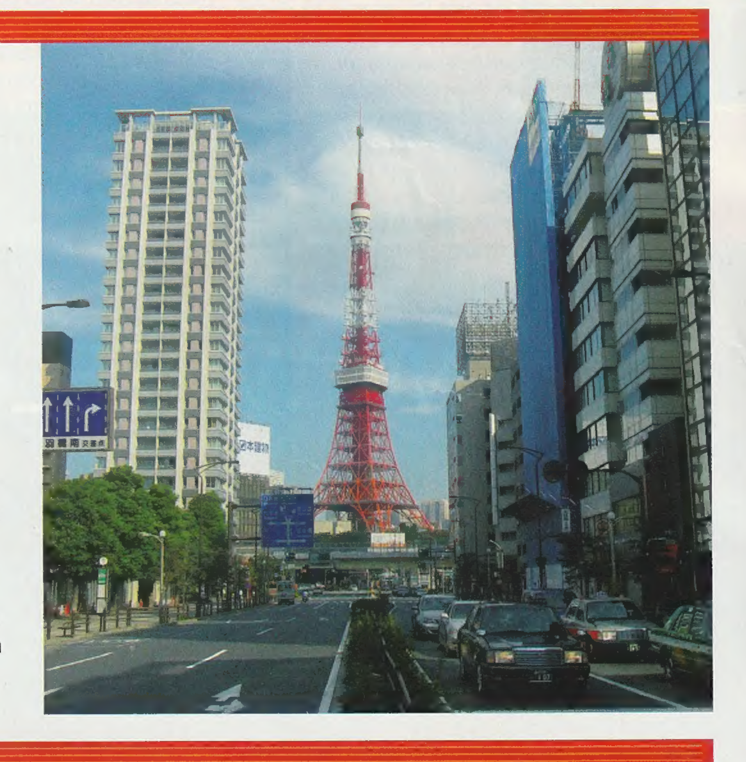
¥10	$1.40
¥100	$14.00
¥1000	$1.400

LA VIVIENDA

Debido a la densidad de población, el costo de la vivienda es estratosférico. Un apartamento en una zona céntrica puede llegar a costar 200,000 yenes al mes (1,000 yenes son 10.50 dólares); nos referimos a un departamento diminuto de una recámara, closet y nada más. Una casa es algo que sólo un magnate puede tener; aún los departamentos en las afueras de la ciudad o en los barrios más bajos cuestan unos 60,000 yenes al mes, algo más abajo que eso es casi inhabitable.

Adquirir un departamento es algo que se podía hacer después de cinco años de trabajar ininterrumpidamente y ahorrar. Actualmente, con la baja de salarios debida a la recesión mundial, una pareja necesitaría ahorrar durante 10 años para conseguir un departamento modesto. Eso pone en graves problemas a la población en edad de casarse y amenaza, aún más, a la decreciente tasa de nacimientos en Japón.

La crisis de la vivienda ha obligado a que el número de personas que no tienen dónde vivir se haya incrementado de una manera alarmante; ya casi todos conocemos de las personas sin hogar que viven en los manga cafés, personas con empleos temporales o jornaleros que no se pueden dar el lujo de pagar un apartamento de los más baratos (40,000), ya que no ganan más de 1,500 diarios... Si se logran emplear ese día, con ese sueldo ni siquiera pueden costear un hotel capsula (3,500) y hasta un manga kissa cuesta demasiado (900), los que estaban en las situaciones más desesperadas optaban por pedir un combo en una cadena de comida rápida de 24 horas (350) para poder permanecer ahí toda la noche.



LA ROPA



La ropa es algo muy importante para las mujeres en Japón, y estar a la moda es una cuestión de vida o muerte, pero hay moda para todos los bolsillos. Shibuya es la capital de la moda en Japón, y se encuentra ropa a diferentes niveles, aunque lo que abunda es la ropa para la clase media. Si se tiene el presupuesto, se puede ir a la capital del lujo, Roppongi Hills, donde la ropa de diseñador más cara y exclusiva está a la venta; a precios de Hauté Couture una simple blusita puede costar lo que la renta de un departamento en el centro de Tokio.

Sin embargo, la ropa más de moda en Shibuya no es nada sin los accesorios adecuados, por eso la venta de bolsos de diseñador es un negocio muy redituable; las mencionadas bolsas y zapatos se pueden encontrar hasta en las tiendas departamentales.

La ropa tradicional como las yukatas y los kimonos son extremadamente caras también. Una yukata con la tela más simple y sólo una capa cuesta la interesante cantidad de 1,000 yenes; un kimono barato, de mangas cortas, unos 10,000. Sólo el kimono, los accesorios, como el obi o el uwagi son aparte y cuestan casi tanto como el kimono.

COSTO DE ALIMENTOS

Japón es famoso por sus melones cultivados en la isla de Hokkaido; son de variedades nativas de la región y subastados en precios estratosféricos.

En junio del 2008 un melón daisuke negro se vendió en 650,000 yenes. El mencionado melón pesaba 7.7 kilos y es el que más alto precio de venta ha logrado históricamente y a nivel mundial.

El melón negro sólo crece en Hokkaido y tiene un sabor dulce aunque completamente distinto del de los melones normales.

Una sandía normal llega a costar 10,000 yenes, lo que se sale de presupuesto de muchas personas. Por lo general en el anime vemos que si un grupo más bien nutrido de estudiantes sale de paseo, terminan comprando una sandía y sólo consumen eso, lo cual es una manera de indicar que sólo así se pueden dar un lujo de ese tipo.

Hokkaido también es famosa por producir sandías cuadradas, o la que es la última moda, en forma de pirámide. Para eso se les desarrolla en contenedores de plástico con las formas deseadas; esos melones son exhibidos por las tiendas departamentales y atraen a mucha clientela deseosa de verlos. La más famosa sandía de ese tipo, una piramidal, alcanzó el precio de 52,500 yenes el pasado mes de junio.

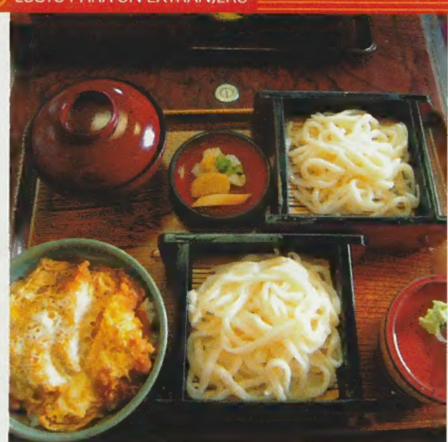
Los melones y las sandías son excelentes regalos en Japón. Si un empleado quiere quedar bien con su jefe, ese será el mejor regalo que le puede dar.

Las frutas tropicales exóticas como las naranjas, mandarinas, kivis, etcétera, son extremadamente caras pues son importadas.

Los cultivos locales como el arroz son muy baratos, pero la comida preparada es variable. Están los típicos lugares en la calle en donde algunos bocadillos pueden costar de 50 a 100 yenes, o lugares de lujo donde la comida es exquisita y extremadamente cara.



COSTO PARA UN EXTRANJERO



Japón tiene programas para estudiantes extranjeros y tiene facilidades de hospedaje para ellos; sin embargo, no es barato. Además de los gastos como los pasajes de avión, se debe considerar el hospedaje que cuesta unos 100,000 yenes más los gastos de alimentación, estudios y generalidades.

Los hospedajes de estudiantes extranjeros están en las cercanías de las universidades, a una distancia de 20 ó 30 minutos a pie, son minúsculos apartamentos de 2 por 2 m, con baño general, y sólo una cama y un pequeño escritorio con librero y armario.

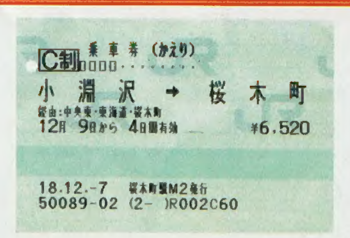
Por lo general los estudiantes reciclan los aparatos eléctricos; es decir, cada vez que un estudiante se regresa a su país, deja en el pasillo lo que no se lleva, mismo que es aprovechado por otros estudiantes. En cuanto a la alimentación, los estudiantes disponen de máquinas para cocer el arroz, lo que les ayuda a tener dos comidas muy baratas al día. La otra comida cuesta de 350 a 600 yenes, y hay que ser muy cuidadoso para no quedarse con el dinero.

Un estudiante estadounidense tendrá muchos mayores recursos para una estancia en Japón que uno de México, simplemente por una diferencia cambiaria, además para el ingreso per capita de México la estadía en Japón es muy cara.

LOS NATIVOS FUERA DE JAPÓN

Considerando los costos de traslado dentro de la isla, los lugares para vacaciones también son extremadamente caros. Ésta es la principal razón por la que los japoneses prefieren vacacionar en otras partes del mundo, ya que les sale mucho más barato que el mismo Japón.

Las empresas japonesas que mandan a sus ejecutivos a las filiales en el extranjero, suelen enfrentarse al problema de que ya no quieren regresar a la isla; la razón principal es el espacio, pues muchos de ellos y sus familias ya no pueden regresar a habitar un minúsculo departamento de dos recámaras, considerando que en el extranjero habitan en casas de varias habitaciones.



EL TRANSPORTE

El transporte es caro, un viaje en autobús puede llegar a costar unos 100 a 300 yenes, en metro de 200 a 550 yenes, y el tren bala empieza en 10,000 yenes. Por ello muchos japoneses rara vez salen de su zona y dentro de ellas se trasportan a pie o en bicicleta; la ventaja de Japón es que es bastante seguro, tanto caminar en la noche como dejar la bicicleta sin cadena en la calle y encontrarla ahí al día siguiente.







TO LOVE

Por Mónica Uribe

Los animes de tipo harem son muy favorecidos por el público de manga shounen en plena edad de la punzada, la de 12 a 18 años. Son atractivos por la gran cantidad de chicas guapas y el que les permite soñar con tener tanta suerte con las chicas.



Uno de los grandes éxitos del anime del 2008 en Japón fue *To Love Ru*, una historia sobre Rito, un chico común y corriente que por más que lo intenta no logra confesarle su amor a Haruna, la chica de sus sueños. Quizás en parte porque es muy tímido y le falta valor o porque tiene tan mala suerte, que cuando está a punto de atreverse, le pasan todo tipo de cosas, como que lo atropelle un auto, que la multitud se lo lleve, etcétera. El caso es que jamás logra decirle sus sentimientos o que parezca que Haruna se dé cuenta de que él existe. En una de esas ocasiones en que está a punto de decírselo y ella se da cuenta, un enorme pedazo de metal cae del cielo y se entierra en medio de ellos, frustrando nuevamente su intento.

En la noche Rito se encuentra lamentando su mala suerte en la bañera, y de pronto aparece ante él una guapísima chica desnuda; nuestro héroe se encuentra con las manos en el pecho desnudo de ella. Aterrorizado grita que hay una chica desnuda en el baño, pero cuando su hermana llega ya no la encuentra y comienza a pensar que está medio mal de la cabeza. La chica aparece en su cuarto después y le revela que es una princesa Alien, llamada Lala. Nuestro confundido héroe trata de seguir su vida y al día siguiente trata de confesarle su amor a Haruna, cierra los ojos y se le declara, cuando los abre, ve a Lala. En ese momento llega el comandante de la guardia imperial, Zestin, quien le informa que ha cumplido todos los ritos para pedir en matrimonio la mano de Lala, quien ha aceptado la propuesta. Zestin le hace notar que si cancela su compromiso con ella la Tierra podría ser destruida en represalia, así que más le vale comportarse.

Desolado, Rito escucha a Haruna decir que él y Lala son una bonita pareja y la hermana de Rito está de acuerdo con que se instalen en su casa, adoptándoles dentro de la familia. Zestin, por ejemplo, empieza a trabajar como asistente del papá de Rito, que es mangaka, para tener dinero para los gastos de Lala, y pronto comienza a acariciar la idea de volverse un mangaka él mismo.

Pronto la vida de Rito se complica, las chicas populares de la escuela están furiosas porque Lala llama demasiado la atención, y se proponen hacerla caer en trampas y humillarla, usando a Rito como señuelo. Mientras, los pretendientes de Lala comienzan a llegar de todas las galaxias tratando de conquistar su amor y desafiar a su prometido. Por si esto no fuera suficiente, llega el rey de Deviluke y padre de Lala para verificar que Rito sea digno de su hija, y al creer que no lo es comienza a ponerle desafíos más difíciles. Para colmo, la condición alienígena de Lala se hace pública y esto toma tintes más políticos, y Rito tendrá que pasar una prueba final tras la cual las cosas vuelvan a estar como empezaron.

El manga inició en abril del 2006 y continúa editándose, compilando ya 16 tankoubon. El anime empezó en abril del 2008 y terminó el 25 de septiembre del mismo año. Se anunció también una serie de OVAS que empezó a salir el 3 de abril del 2009 y que vienen incluidos en los DVD's de la serie, para llegar a ser un total de 6 OVAS. El manga está escrito por **Saki Hasemi** e ilustrado por **Kentaro Yabuki**.

LOS OVAS

El tema musical de entrada es *Yattekoi! Daisuki* de **Haruka Tomatsu** y **Sayuri Yahagi**. La animación de este tema sigue por la misma línea del tema de entrada



de la serie, es decir, el fanservice; el tema es ver a las chicas de la serie caminando y cómo su busto se mueve de un lado para otro en un efecto constante de boing, boing.

Los OVAS de una serie de anime suelen explotar mucho el fanservice, por la simple política de hacerlos más atractivos al público objetivo. En el caso de *To Love Ru*, laserie es muy descarada en la cuestión del fanservice, por lo que los OVAS están ya de plano bordeando en el ecchi.

El OVA inicia con una conversación entre Rito y Kenichi en que éste último expone que los pechos de una mujer son lo que motiva a los hombres, que a su vez son su razón de existir. Lala escucha esta conversación y se pregunta el por qué de la atracción de los hombres hacia los senos femeninos, por lo que decide preguntar a sus compañeras de la escuela en el vestidor de chicas, una táctica que le regala al espectador seis minutos de mujeres en ropa interior y toqueteándose las unas a las otras... Luego le pregunta a Saki cuáles son los pechos perfectos y ésta le muestra los suyos, en bikini, claro está, pero a mitad del pasillo. La encuesta de Lala sigue y Yami Chan es la siguiente que no sabe cómo contestar. Más adelante Yami está en el vestidor de los hombres experimentando con subir el volumen de su pecho, cuando llega Rito a quien expulsa violentamente. Lala por su parte ya solucionó el acertijo y ha creado "Pai Pai Rocket Kun", que detectará el tamaño de senos preferido por Rito y hará que sus senos crezcan a ese tamaño. Rito, quien sale volando del vestidor de hombres a toda velocidad se estrella con el artefacto y queda convertido en mujer; lo primero que percibe es el efecto boing boing.

Rito (ahora Rito Chan) y Lala llegan a casa y le explican la situación a su hermana, quien no puede creer la situación y empiezan a buscar soluciones. La primera, la cirugía de Deviluke no le hace ninguna gracia a Rito y menos tomarse como 2,000 pastillas. Otras soluciones de plano son inviables. Mikan, mientras decide que hacer, manda a Rito a que se bañe y éste se niega a ver un cuerpo femenino desnudo, aunque sea el suyo, por lo que Lala se ofrece a bañarlo. Lo que sigue es una escena de lo más descarada de fanservice que casi mata de un infarto al pobre de Rito, quien al salir del baño descubre que se tiene que vestir como chica y que Mikan y Lala planean jugar a vestir a la muñeca, con él. Al ver un sostén el pobre Rito no puede soportar y sale corriendo vestido en el traje de deportes de la escuela.

En la calle las cosas son mucho peores. Se topa con Haruna quien no lo reconoce y sale corriendo. Mientras camina por la calle se topa con las miradas de lujuria de jóvenes y adultos por igual, y cuando se encuentra a su mejor amigo la situación es



ya de acoso de lo más descarado al grado que cae inconsciente. Para su fortuna Saki rescata a la indefensa chica y Rito Chan despierta desnuda en una cama en la mansión de Saki, quien asume que es una chica que ha perdido la memoria y se dispone a ayudarla de todo corazón. Así que mientras es huésped de Saki, ésta le diseña un vestido especial para ella que se lo ponen sus asistentas a la fuerza. Lo invita a cenar y a tomar un baño con ellas, lo que es otra experiencia que casi mata de nuevo a Rito, que se da cuenta de que cuando es chica la tratan de mejor manera, y empieza a tener algunas ideas que bordean en lo completamente ecchi. Mientras se calienta el solito la cabeza de esa manera sus senos crecen desmesuradamente. Saki acude a ayudarlo y sus pechos vuelven a tamaño normal. Mientras están con ese problema llega Lala con un misil que lo transformará en hombre, justo para enfrentar la furia asesina de Saki y sus amigas.

El tema de salida es un poco menos pervertido en su animación, y la canción es buena, se trata de *Apple Panic!?* por **Haruka Tomatsu** y **Sayuri Yahagi**.

El OVA es muy bueno, todo lo descarado que uno esperaba ver con *Ranma* y lleno de escenas hilarantes con el pobre de Rito, el final, aunque se puede predecir a una cuadra de distancia, logra sacar algunas carcajadas, hasta el punto de casi perdonar tanto fan service descarado.

El segundo OVA es sobre Rito y Mikan, e inicia con una escena de la infancia de ambos en la que hacen un muñeco de nieve y terminan con una divertida pelea de bolas de nieve. Nos damos cuenta de que es Mikan quien recuerda eso, y cuando regresa a la realidad es para ver que Rito le ofrece helado, pero llega Lala ofreciéndole su helado especial a Rito. Más adelante Mikan se molesta un poco de que Lala intenta seducir a Rito como si ella no estuviera presente, y se pone todavía de peor humor. Una escena en el baño y con la ropa interior de Mikan es el colmo para ella. Sale de la casa a pasar un poco de tiempo sola y se encuentra con Yami Chan, quien la escucha y trata de aconsejarla mientras Lala y Rito buscan a Mikan y se topan con el almacén que es propiedad de la familia de Saki. Ésta los reta a un duelo de comida que termina en una situación muy, muy embarazosa para todos, de la cual Rito y Lala salen huyendo por sus vidas. Se separan para proseguir la búsqueda, y Rito se encuentra con Haruna, quien le explica que acaba de ver a Mikan y que cree que se siente sola.



Rito acude en búsqueda de su hermana, mientras Kame Chan se despide de ella deteniendo que Rito ya se acerca. Finalmente los dos hermanos se reúnen y pasan un largo rato en el parque. Mikan le hace una broma diciéndole que en realidad no son hermanos y que se pueden casar, sólo para ver qué cara pone Rito. Mikan le pregunta si recuerda cuando hicieron el muñeco de nieve y ambos escucharon su pesca con bolas de nieve. Lala escucha esto y decide ayudarlos un poco haciendo que nieve en la ciudad, aunque se encuentran en pleno verano, desde luego, termina por sumir a la ciudad en el caos.

CON EL GRAN ÉXITO QUE OBTUVO LA SERIE DURANTE SU TRANSMISIÓN ERA CASI OBLIGATORIO QUE LLEGARAN LAS OVAS PARA DEJAR AÚN MÁS SATISFECHOS A LOS FANS.

Este capítulo, si bien posee un nivel de fanservice muy alto y escenas que de plano no son para todo público, tiene una linda historia y le da mucha más profundidad como personaje a Mikan, explicando también la relación de ambos hermanos. Todo esto deja un agradable sabor de boca para el espectador, y casi hace que le perdones las escenas de la pesca de comida que en verdad están demasiado forzadas por el afán de meter fan service.

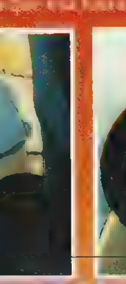
La nueva serie de OVAS de *To Love Ru* tiene sus defectos. El fan service y el panty y oppai fetish parecen obligatorios y casi tienen que meter un cierto número de minutos de él, esté congruente con la historia o no. A su favor podemos decir que cumple muy bien su propósito de hacer reír y busca darle mejor interacción y profundidad a los personajes. Rito sigue sufriendo de su constante mala suerte que lo hace quedar como un pervertido de lo peor enfrente de todas las chicas de su escuela y hasta de su hermana; lo sorprendente es que aunque abusan de esta fórmula buscan variarla un poquito para que no canse al espectador. Además de explotar a Lala, Saki también es uno de los personajes más expuestos saliendo siempre que se puede con microbikinis que no dejan nada a la imaginación, y el pobre de Rito siempre en problemas con ella. No deja de haber escenas graciosas en lo que Rito está siendo golpeado por las asistentes mientras Saki observa y dice: "Estoy cansada, les dejaré la golpiza a ellas", hay que elogiar el trabajo de los adaptadores, que logran mantener frescos los chistes más recurrentes de la serie.

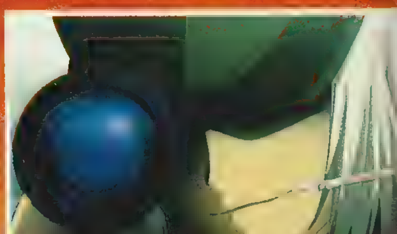
CANAAN:

NO PUEDES DETENER AL ODIO CON ODIO

Por Fanny de Laussange

Canaan, un nombre que surge de los papiros de la antigüedad, es mencionada en la Biblia y se refiere a las regiones territoriales que corresponden entre el Río Jordan y el Mar Mediterráneo. Su nombre tiene varias connotaciones y los estudiosos no se ponen de acuerdo. Para algunos, significa el color púrpura, otros a algo elevado, o bien algo inferior o humilde. Para otros, simboliza la tierra prometida.











[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

LA DIRECCIÓN CORRIÓ A CARGO DE MASAHIRO ANDO, QUE HA COLABORADO EN CLÁSICOS COMO GHOST IN THE SHELL, RAHXEPHON, ASÍ COMO EN OBRAS MODERNAS COMO LA PELÍCULA DE FULLMETAL ALCHEMIST: EL CONQUISTADOR DE SHAMBALA Y SWORD OF A STRANGER

LA VÍCTIMA A LA QUE LA GUERRA LE ARREBATÓ SU PASADO

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



©PA Works





GEKIJOUBAN KARA NO KYOUKAI

En un mundo lleno de personas, y algunos pueden sentirse solos, vacíos por dentro y sin ganas de vivir. Esto los lleva a hacer un sinfín de actos para equilibrar ese dolor con un poco de vaga felicidad, que al cabo de un rato se desvanece. Sin embargo, hay algo que ellos no pueden ver o percibir, y eso es el milagro en la vida misma, en la suya y en los demás, que los hace perder la cabeza.

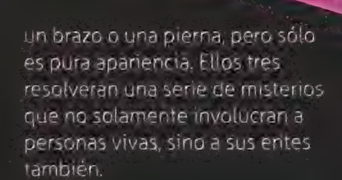
LÍNEAS ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE

Por Ivonne López O.

GEKIJOUBAN KARA NO KYOUKAI DAICHI NO. ES UN ANIME EXCELENTE, AUNQUE PARA ADULTOS POR SU AGRESIVIDAD Y DUREZA EN CUANTO A LAS ESCENAS

A continuación les presentamos el anime *Gekijouban Kara no Kyoukai: Daichi no*, que muestra el dolor en la vida y en la muerte.





* LA ADAPTACIÓN DEL MANGA DE YAUOI HIZUKI QUE EN ABRIL DE 2007 FUE SERIALIZADO POR LA REVISTA DENGEKI G'S FESTIVAL PUBLICADA POR ASCII MEDIA WORKS

ENTRE EL FEMENINO Y MASCULINO, EL DOBLE YO

En una familia acomodada, Ryougi, nace una niña, de nombre Shiki, futura heredera de su familia y entrenada en toda clase de artes marciales. Un hecho en el cual se puede pensar que no vive tan mal a pesar de tener un padre tan estricto, sin embargo, ella no está de acuerdo porque desde que tiene uso de razón siempre ha estado consciente de que posee dos personalidades, una que es fuerte y masculina y la otra, ella misma, la femenina. Así que es de suponerse que sea una chica extraña, solitaria y de mal carácter, no solamente porque odia a la gente, sino porque a veces su otra personalidad tiene el deseo de asesinar.

Esto lo puede controlar hasta cierto punto, aunque no por mucho tiempo, porque precisamente cuando Shiki entra a la preparatoria ocurren varios decesos: asesinatos tan violentos, crueles y despiadados que ni siquiera los mismos policías se atreven a mirarlos sin sentir náuseas. Por ello todo el departamento policiaco y los ciudadanos están consternados, y de igual manera a los estudiantes, como Mikiya, quien precisamente es el único chico que le habla a Shiki, a pesar de que siempre recibe por parte de ella desplantes y malas caras; pero de no ser por él estaría completamente sola. Así que poco a poco Shiki empieza a tenerle confianza, tanta, que incluso deja salir su otra personalidad con él, sin el temor de que pueda pasarle algo, o eso cree. Porque dentro de la confianza existen algunas verdades, las cuales por desgracia la Shiki masculina no puede ocultar, y le confiesa que es ella la causante de todas aquellas atrocidades. Una confesión que Mikiya no puede creer, porque la apariencia de Shiki es solitaria, pero no la de una asesina. Sin embargo, no quiere quedarse con la duda y al ir en su búsqueda, se encuentra con una imagen terrible, sin precedentes, en la que aparece esa misma chica cubierta de sangre.

Y ahora que Mikiya es testigo de la violencia del asesino, su vida está en riesgo. Sin embargo, el muchacho sí que está de suerte porque poco antes de ser el siguiente descuartizado ella sufre un accidente terrible y queda inconsciente durante dos largos años. Dos años en los que Shiki no pudo olvidarse de ella y de quererla; éste sí es amor del bueno.

Después de ese tiempo despierta, pero todo ha cambiado, porque otra personalidad, la Shiki masculina desaparece, pero a cambio de ello se le otorga los chokushi no magan, que son unos ojos capaces de ver en todas las cosas vivas o inanimadas, unas líneas que si las cortas, se destruyen o mueren. Ahora es una Shiki diferente, una que compensa la muerte de su yo masculino por la de una actitud agresiva y medio grosera, pero sin la necesidad de matar a seres inocentes sólo por satisfacer un deseo; ahora se une a una agencia de detectives en las que trabaja Mikiya y otra mujer, que es la jefa, Tocho. Ésta es una experta en hacer maniquíes, que se ven tan reales que parece que vez a una persona, e incluso puede hacer que algunos de los miembros de maniquí se muevan como si estuvieran vivos, ya sea un brazo o una pierna, pero sólo es pura apariencia. Ellos tres resolverán una serie de misterios que no solamente involucran a personas vivas, sino a sus entes también.

Pero esto no es todo, porque aún hay más historia que contar, en la cual van arrojando respuestas a varias interrogantes que resolver: cómo Shiki obtiene esa cualidad en sus ojos, por qué tiene doble personalidad y también si Mikiya dejará de ser simplemente un amigo. Detalles que no revelaremos para que descubras todos ellos al ver *Gekijouban Kara no Kyoukai: Daichi no*.

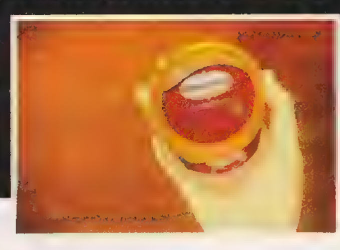
ESTE ANIME ES UNA ADAPTACIÓN DE UNAS NOVELAS ESCRITAS POR **KINOKO NASU** E ILUSTRADAS POR **TAKASHI TAKEUCHI** PARA *TYPE-MOON*, CREADORA TAMBIÉN DE *FATE/STAY NIGHT*, ASÍ QUE DE SEGURO PUEDES ENCONTRAR ALGUNAS SIMILITUDES CON ALGUNOS DE SUS OTROS TÍTULOS COMO SHINGETSUTAN TSUKIHIME, COMO ESO DE CHOKUSHI NO MAGAN, O LOS OJOS QUE PUEDEN CORTAR LAS LÍNEAS DE LA MUERTE.

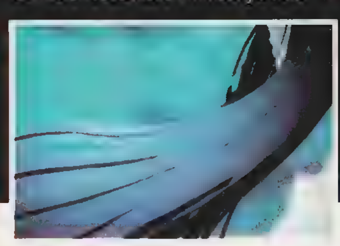
COMENTARIOS

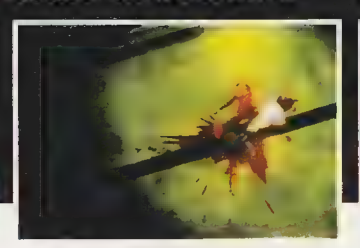
Edre of Empines: Te Gardel of Singer, mejor conocido como *Gekijouban Kara no Kyoukai: Daichi no*, es un anime excelente, aunque para adultos, por su agresividad y dureza en cuanto a las escenas. Así que prepárense a ver un poco de gore, misterio y aspectos sobrenaturales que integran esta historia, que es bastante interesante, y en la cual hay varios sobresaltos en cuanto a la trama se refiere, por lo que la hace muy entretenida.

Como dijimos antes, está compuesta por siete películas que duran alrededor de una hora, y que se van relatando en diferente tiempo cronológico, el cual, por cierto, no es lineal; de repente están en uno y a la siguiente película en otro, donde se muestran las vivencias de los personajes principales. Todo rodeado por una estupenda ambientación que deja ver paisajes y escenas llenas de soledad, tristeza y violencia. La fotografía deja un buen sabor de boca, en especial porque es complemento que hace que todos los sentimientos que se están mostrando en el anime se transmitan de la manera correcta.

Sin duda una serie de películas que no puedes perderte, en especial si te gustan este tipo de temas en un anime, el cual, por cierto, sale en el 2007, producidas por Type-Moon, así que puede que encuentres ya algunas subtituladas. Pero no desesperes, sin duda, *Gekijouban Kara no Kyoukai: Daichi no* merece que te esperes para verla completita.



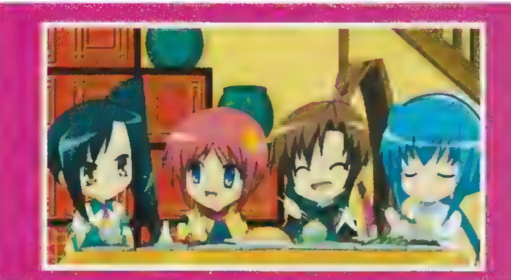






KOIHIME MUSOU

Al igual que en la novela *Romance de los tres Reinos*, *Koihime Musuou* conquista los tres reinos del mundo del cómic japonés; del Videojuego al manga y del manga al anime.



UN VIAJE PARA CAMBIAR AL MUNDO

Por G. Moya

Muy al estilo de *Ikki Tousen*, el cual se reseñó anteriormente, la trama de *Koihime Musuou* también se basa en una clásica novela china: el *Romance de los tres Reinos*. Aquí existe toda clase de estratagemas sofisticadas: engaños, fraudes, trampas empleadas por los tres reinos, y personajes individuales para competir uno con el otro y obtener el dominio total del mundo.

[KOIHIME MUSUOU INICIO SU TRANSMISION EN JAPON EN JULIO DEL 2008, EN LA CADENA TOKYO MX TV Y CHIBA TV. CONSTA DE TAN SOLO 12 EPISODIOS Y UN OVA]

En *Kohime Musou* la historia se reescribe con un elenco principalmente femenino, el cual está diseñado para apelar al gusto del akiba-kei varón. Mucha comedia, pantsu, oppai y fanservice, chicas anime exuberantes enfundadas con trajes diminutos que enseñan bastante escote. Lolitas con fetiche por las boobies grandes y un poco de yuri hacen su aparición en la pasarela, agregando un toque de picardía a esta serie.

Por lo que se sabe, el anime difiere del videojuego al centrarse principalmente en Kannu, y sus aventuras por toda China, al tiempo que se encuentra con los demás personajes. En el videojuego Hongo Kazuto es la protagonista y no aparece en el anime.

La trama en el anime sigue a Kannu, quien también es llamada Aisha. Ella perdió a su familia cuando era niña en manos de unos bandidos una noche cuando atacaron su aldea. Al ir creciendo Kannu se da cuenta de cómo en el mundo muchas más familias son separadas por la guerra, las enfermedades y otras causas. Así que Kannu jura que no dejará a nadie más pasar por la misma experiencia y comienza un viaje. No es un viaje para encontrar por qué la vida es injusta, es un viaje para cambiar al mundo. Pronto Kannu se convierte en una afamada cazabandidos.

Durante sus viajes irá conociendo a nuevos aliados y enemigos, entre ellos RinRin, también llamada Chohi, quien ha vivido experiencias similares y perdió a su familia en el ataque de unos bandidos. Kannu adopta a Rinrin como su protegida, y juntas, ambas guerreras, buscarán la forma de cambiar al mundo en el que viven.

La producción de este anime es del estudio Dogakobo. Ellos han participado en otros como *Saikano*, *Hell Girl* y *Eureka Seven*. El director es **Nobuaki Nakanishi**, quien trabajó también en *Kasimasi- Girl Meets Girl*. El diseño de arte estuvo a cargo de **Miwa Oshima**, cuyos diseños vimos en *Hit wo Narae!* y *The Cosmopolitan Prayers*, entre muchos otros.

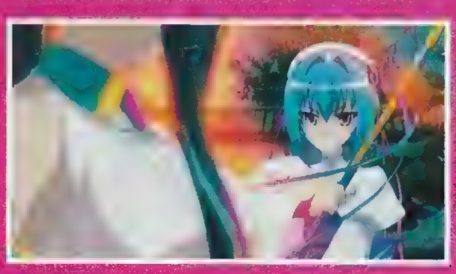
Koihime Musuou inició su transmisión en Japón en julio del 2008, en la cadena Tokyo MX TV y Chiba TV. Consta de tan sólo 12 episodios y un OVA.

Las canciones de entrada y salida son de lo mejor que ofrece este anime. El opening *Flower of Bravery*, interpretado por **fripSide**, y compuesta por **Chiyimaru Shikura**, tiene un estilo muy rítmico y alegre.

[POR LO QUE SE SABE, EL ANIME DIFIERE DEL VIDEOJUEGO AL CENTRARSE PRINCIPALMENTE EN KANNU, Y SUS AVENTURAS POR TODA CHINA, AL TIEMPO QUE SE ENCUENTRA CON LOS DEMÁS PERSONAJES. EN EL VIDEOJUEGO HONGO KAZUTO ES LA PROTAGONISTA Y NO APARECE EN EL ANIME.]

Es particular el ending con la canción *Yappari Sekai wa Atashi Rejendo!!*, interpretada por **fripSide NAO Project!** y compuesto por **Satoshi Yaginuma**. Tiene una animación donde aparecen todos los personajes entrando y saliendo de un restaurante en versión chibis; resulta muy divertido y muy recomendable. Se ha confirmado ya una segunda temporada *Shin Koihime Musou* para estrenarse en octubre de 2009.

En abril 2009 salió el primer OVA de esta serie. Aquí la trama cambia y en vez de estar en la antigua China el elenco de Koihime asiste a un colegio privado. Las elecciones para la asamblea de estudiantes se acercan, y en esta escuela los ganadores son determinados por concursos y competencias. Todas las chicas se asocian en grupos de cuatro, pero Rinrin abandona el grupo de Kannu cuando ella la llama egoísta. Rinrin hace un berrinche porque ella no consiguió comer un bocadillo de anguila, la fuente de su energía. Kannu, Bachou, Sei y Shuri hacen equipo, mientras Rinrin se une con el grupo de Reiha. Todos los grupos combaten hasta que sólo Reiha y el grupo de Kannu quedan en pie. En la competencia final de natación Rinrin gana contra Aisha, pero se queda sin energía al no comer









suficientes bocadillos de anguila. Kannu la salva de ahogarse, y esta acción le cuesta a su grupo la victoria y el equipo de Reiha es el elegido como la nueva asamblea estudiantil. Aunque aquí el ganador parece más el perdedor, y Reiha se horroriza, ya que el premio es un beso de Chousen.

El videojuego en el que se basa este anime es una novela visual original y se llama *Koihime Musou: Doki Otome Darake no Sangokushi Engi*. Fue desarrollado por BaseSon, (http://baseson.nexton-net.jp/), de hecho, es el quinto videojuego desarrollado por ellos. Salió al público en enero del 2007, como un juego para adultos jugable sólo en PC, y tenía dos DVD-ROMS. El estilo del juego sigue una historia de escenarios predeterminados y cursos de acción donde el principal objetivo es enfocarse en el atractivo escultural y ecchi de los personajes.

En abril del 2008 tuvo un relanzamiento, al que se agregó un fandisc que no se conseguía con la versión original, titulado *Sheishei Musou*. En octubre del 2008 una versión apta para todo público salió para el PlayStation 2, retitulado como *Koihime Musou*. Una nueva versión para adultos *Koihime Musō, Shin Koihime Musō: Otome Ryōran Sangokushi Engi*, salió a finales de diciembre del 2008

Existe una adaptación en manga ilustrado por **Yayoi Hizuki**. En abril 2008 fue serializado en la revista cómic *Dengeki G's Festival*, publicada por ASCII Media Works. Por lo que se sabe, sigue más la trama del videojuego.

Es poco probable encontrarle algo que criticar a este anime. Los personajes son carismáticos y simpáticos, y la calidad de producción es buena, aunque las escenas de batalla parecen a veces un escaparate de modas. El desarrollo casual de la historia permite disfrutarla sin tener que enfocarse demasiado en una trama que fácilmente se podría volver muy seria.

Pero es quizás debido a la popularidad del videojuego que la animación prefirió mantenerse así, sencilla sin complicaciones y permitiendo a todos pasar un buen rato con cada episodio. Tal vez sientan que 12 capítulos no fueron suficientes, y seguramente así es. Por suerte falta muy poco para la segunda temporada, la cual esperamos sea también entretenida.



¿Qué estás dispuesto a hacer para salvar tu vida? ¿Cualquier cosa? Piénsalo bien porque nunca se sabe qué puede pasarte. Eso porque todos saben que no vivimos en una ciudad muy segura que digamos, y siempre que sales de tu casa, te expones a que te asalten o que algo peor suceda. Y si es así, qué harías, porque cada persona reacciona de manera diferente como gritar, echarse a correr, hablar, reírse, llorar, quedarte como cubo de hielo o incluso ponerse violento. Pero eso no lo sabes hasta que algo así te pase y de ello depende el futuro de tu vida. Como los Phantom, quienes gracias a esta manera de actuar se convierten en los asesinos más peligrosos del bajo mundo.

PHANTOM

LOS JUGUETES DEL INFIERNO







Pero ellos son solamente una parte del anime que les presentamos, *Phantom: Requiem for the Phantom*, una serie llena de sangre, muertes, mafias y mucha acción. Así que húndete con nosotros y entérate de todo lo que pasa en un mundo gobernado por mafiosos.

SIN IDENTIDAD

En el lugar equivocado, en el momento equivocado, un muchacho es testigo de un asesinato, razón suficiente para que su vida tenga el mismo destino que el de la víctima. Sin embargo, en él hay algo especial que ven los asesinos y eso le salva la vida, por el momento. No sabe que su destino sería peor que si lo hubiesen matado, porque en contra de su voluntad, los asesinos lo secuestran para integrarlo en su equipo, una sociedad llamada Inferno, integrada por mafiosos y gánsters que tienen como fin ser los únicos en el bajo mundo. Y en un lugar alejado de toda civilización, el muchacho es sometido a diferentes experimentos, como la hipnosis para borrarle todos sus recuerdos sobre su identidad y así darle una nueva, la de un asesino de nombre Zwein.

Pero, ¿qué es lo que hace que Inferno le perdone la vida, por el momento? Algo especial, porque como les mencionamos antes, de cada quien reacciona de una manera diferente ante el peligro, pues este muchacho, Zwein, tiene la habilidad de reaccionar de manera única, porque cuando su vida se está en peligro, algo en él se transforma, convirtiéndose en un sujeto que es capaz de matar a sangre fría a cualquiera que lo amenace. Por ello es que llama la atención de Inferno, que ven en él un gran potencial; solamente necesita las armas adecuadas para explotar al máximo esa cualidad. Para ello requiere de un arduo y especializado entrenamiento, para que tenga los conocimientos necesarios de un asesino, por lo que la persona indicada para ese trabajo sea otro asesino, una chica de nombre Ein, también miembro de esta organización. Ella ya tiene ahí dos años y al igual que a Zwein también pierde sus recuerdos, dando paso a la mayor creación, a la mejor y más mortal arma de Inferno, Phantom.

Y así sin nada que Zwein pueda hacer, empieza su entrenamiento, pues la verdad no le queda de otra, porque si no lo hace lo matan o si se escapa, lo matan. Se resigna a recibir las órdenes de Scythe, el científico loco que lo crea al igual que a Ein. Se convierte, entonces, en sus títeres con pistolas, a quienes mueven con los hilos de sus instrucciones bajo una máscara de anonimato y soledad; perdiendo así, todo su pasado, su futuro, su humanidad y su libertad

Es un destino que pocos quisieran para sí, y como asesinos de Inferno tienen que encargarse de hacer el trabajo sucio. Este consiste en espiar a los enemigos, planear el móvil del ataque y, por supuesto, matar, sin importar quién sea el blanco, si es malo o bueno, si tiene familia, si se trata de mujeres o incluso niños. Ein y Zwein no cuestionan, sólo obedecen porque así ellos preservan su vida.

EL ORIGEN DE ESTA HISTORIA PROVIENE DE UN VIDEOJUEGO O UNA NOVELA VISUAL PARA PC, PHANTOM OF INFERNO, QUE SALIÓ EN EL 2000, EN DONDE LA HISTORIA SE PUEDE IR A LA ACCIÓN Y DRAMA O TOMAR UN CAMINO MÁS ROMÁNTICO DEPENDIENDO DE LAS DECISIONES DEL JUGADOR. Y EMPIEZA EL DRAMA. COMIENZA DE IGUAL MANERA QUE EN EL ANIME, SOLAMENTE QUE ESTE ESTÁ DIVIDIDO EN TRES CAPÍTULOS Y DONDE LE DAN MÁS PESO A LA HISTORIA DE EIN.

Sin embargo, y aunque es terriblemente doloroso saber que no se tienen recuerdos antes de Inferno, Zwein no deja de pensar que lo que hace está mal y debe hacer algo para evitar más masacres, ¿pero qué? Y ¿cómo? Sin saberlo, y poco a poco, se va ganando la confianza de sus jefes, en especial de una mujer llamada Claudia, quien por algún motivo tiene cierta afinidad con el muchacho, y ésta tal vez sea su posibilidad de escapar. ¿Logrará hacerlo? Aunque eso signifique que tenga que dejar a Ein la única persona en la que puede confiar.

¿Qué pasará con estos muchachos? Aunque son solamente unos juguetes del destino cruel, siguen siendo asesinos. Así que si quieres ver más de cerca el final y todos los detalles no puedes perderte *Phantom – Requiem for the Phantom.*

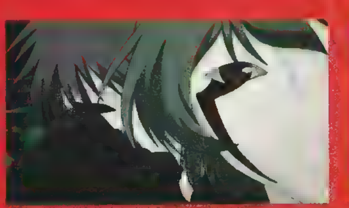
Phantom – Requiem for the Phantom es un anime realmente bueno, lleno de acción, drama y adrenalina, sumado a la banda sonora de **Hikaru Nanase** que hace que aumente. Sin duda es una historia adictiva, pues solamente hace falta verla por unos cuantos segundos para que quedes completamente atrapado en ella. El dibujo, al igual que todo lo demás, es excelente, con escenas violentas, crudas y llenas de sangre, que se muestran desde diferentes ángulos. Lo anterior la hace una gran adaptación del juego llamado *Phantom of Inferno* de Nitroplus

Esta serie está dirigida por **Koichi Máximo**, con 26 capítulos en total animados por un gran equipo, AIC Hangzhou Flying Dragon Cartoon Co., Ltd., MSJ, P.A. Works y Xebec, producidos por Bee Train, GENCO y Project Phantom (que sin duda se pulieron en este trabajo)

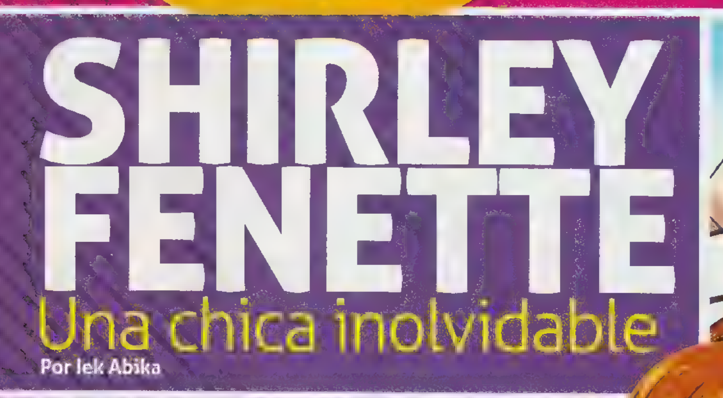












SHIRLEY FENETTE

Una chica inolvidable

Por Iek Abika

Después de una ansiosa espera para todos aquellos fans de la serie *Code Geass*, por fin sus peticiones han sido escuchadas y le dedicamos esta privilegiada página a una de las chicas más sexys de dicha serie. Hablamos de la bella Shirley Fenette, que con su cuerpo perfecto e inocentes ojos nos ha cautivado hasta la muerte.

SHIRLEY FENETTE UNA SEXY JOVEN DE 18 AÑOS DE EDAD, Y SE HA CONVERTIDO EN UNA DE LAS PREDILECTAS POR LOS FANS DEL ANIME

La serie *Code Geass* es adaptada del manga que lleva el mismo nombre que apareció en 2006, en las publicaciones ACE de la editorial Kadokawa Shoten. Para la versión animada el estudio responsable fue SUNRISE, y contó con dos grandes de la industria, **Goro Taniguchi** en la dirección y escrita por **Ichigo Okouchi**, quienes trabajaron juntos en la aclamada serie *Planetes*. Y para adornar la adaptación, se les sumó al proyecto las chicas de **CLAMP**, quienes hicieron el diseño de personajes.

Code Geass se desarrolla en un universo alterno, el Sacro Imperio de Britannia, una superpotencia internacional que ha conquistado más de un tercio del planeta. El mundo, principalmente, está dividido entre ésta y otras dos superpotencias: la Federación china y el Euro Universo, aunque Australia ha permanecido independiente, no es considerada dentro de la historia. Los tres poderes mantienen un equilibrio provisional en la primera parte de la serie. El equilibrio cambia en la segunda temporada. El EU ha perdido la mayor parte de su territorio a manos de Britannia, mientras Lelouch toma una revolución en la Federación China y crea una nueva alianza de países, la Federación Unida de Naciones, reduciendo el número de superpotencias a dos.

LA CHICA CASTAÑA DE TUS SUEÑOS

Shirley Fenette es una estudiante muy alegre y optimista de la academia Ashford. Es miembro del consejo de estudiantes, y además está en el club escolar de natación, por lo que se le puede ver constantemente en su entallado traje de baño. Ella es una chica de gran carisma y hace todo lo posible por que todos se sientan integrados en la escuela, para ella no hay diferencias. Esto se ve muy claramente cuando le ofrece su amistad a Suzaku Kururugi el día que entró a la academia, esto a pesar de que la mayoría de los alumnos de Ashford lo veían como alguien peligroso. Sin importarle esto a ella, le dice a Suzaku si pueden caminar un poco, algo que rechaza debido a los rumores militares, pero él le agradece su amabilidad de todas formas y deja una buena impresión en el nuevo alumno.

A los pocos episodios se nos revela quién es el dueño del corazón de Shirley, pues ella está enamorada de Lelouch y Britannia, aunque desaprueba completamente sus hábitos de juego. Como ella es demasiado tímida para declararle su amor y quiere demasiado a Lelouch, a menudo se ve envuelta en los celos cuando su amorcito platónico parece mostrar interés en otras muchachas o viceversa, en particular de la princesa Kallen Kozuki, con quien Lelouch tiene varios encuentros, mismos que la celosa de Shirley interpreta mal. El amor de Shirley por Lelouch se hace público cuando ella enfrenta a Kallen pensando que ellos dos tenían un romance, y que ya nunca podría estar con él.

Kallen se aprovecha constantemente de los sentimientos de Shirley hacia Lelouch, haciéndola pasar malos ratos en los que se acerca al amor platónico de Shirley para hacerla enojar bastante. Esto siempre funciona, pues al ser ella una chica más abierta Shirley piensa que Lelouch la ve como alguien más atractiva.

LO QUE REALMENTE IMPORTA, EL FAN

Shirley Fenette es una sexy joven de 18 años de edad, y se ha convertido en una de las predilectas por los fans del anime. En gran parte es el curvilíneo y perfecto cuerpo de Shirley, pero también a causa de su agradable personalidad, misma que la ha convertido en la novia ideal para miles de akiba-kids. Aunque la belleza de esta mujer castaña no le ha servido de mucho, pues a lo largo de las dos temporadas la pobre es protagonista de varias escenas dramáticas, culminando su aparición en la serie con una escena muy trágica, algo que a los fans no les agradó para nada.

A pesar del trágico desenlace de Shirley podemos seguir apreciando su provocadora figura gracias a los cientos de ilustraciones y pósters que hay sobre ella, muchos de ellos oficiales y otros tantos que no lo son, pero que para beneplácito de sus seguidores son más comprometedores. Otro gran atractivo de esta mujer de fantasía son sus ojos de color verde, aunque para ser sinceros a la gran mayoría le agrada mucho más ver las torneadas piernas de Shirley y otros atributos que no mencionaremos, pero que seguramente te dejarán con la boca abierta.

* | FICHA TÉCNICA

Hoy Shirley para rato, y lo muestra es que a pesar de que la serie ya terminó hace tiempo, en varias de las revistas japonesas siguen apareciendo pósters de las bellas protagonistas, y por supuesto, de la adorable Shirley, que en cada aparición la vemos con nuevos y sexys atuendos.


CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD

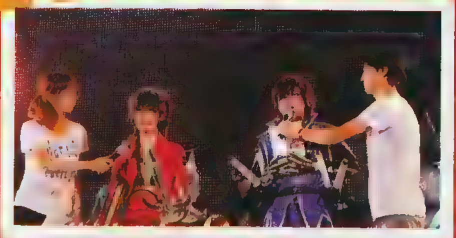



Pi
CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD


CONEXION
MANGA
ESPECIAL
DVD

JAPÓN 1er LUGAR EN COSPLAY

Por Ivonne López O







Japón tiene uno de los concursos más populares para los amantes del manga y el anime, el cual es el World Cosplay Summit, un evento organizado por TV Aichi que se realiza desde el 2003. Dentro de este concurso se encuentran otros dos más que se realizan desde el 2005, el Cosplay Parade que se hace el primer día y el World Cosplay Championship en el segundo. Aquí se determina al Gran Ganador a través de performance por equipos que representan cada país participante. Se califica el diseño de cada disfraz y, por supuesto, el performance de cada equipo.

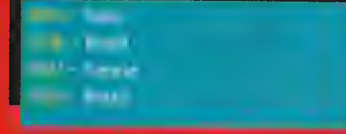
Y [illegible] el World Cosplay Championship se lleva a cabo cada año. Este 2009 no es la excepción porque el pasado 2 de agosto se realizó en Nagoya, Japón, en donde hubo un registro de 30 participantes, provenientes de 15 países diferentes como Brasil, Alemania, China, Corea, Australia, Dinamarca, USA, España, Francia, Finlandia, Italia, México, Singapur, Tailandia y, desde luego, Japón.

El equipo japonés, conformado por Sanada Yukimura, como YuRi, y Date Masamune como RiE, fue declarado ganador mundial por sus trajes de *Sengoku Basara*, de un videojuego con sus trajes de samurái y por presentar un performance de lucha de espadas. Mientras que el equipo español se presentó como los personajes de *Candy Candy*, los cuales ganaron el segundo lugar. Estados Unidos recibió una mención especial, con el premio Brother, por sus trajes de *Card Captor Sakura*. También se vieron otros coplays como la nueva versión de *Romeo x Juliet*, *Magic Knight Rayearth*, *Fullmetal Alchemist*, *Detroit Metal City*, entre muchos más.

[illegible] **Go Nagai**, conocido por trabajos como *Maginger Z y Devilman*, entre otros, y quien formaba parte del jurado. También agregó: "Sentí que la cultura del manga cada vez se extiende más, y espero que el manga y el anime ayuden a unir al mundo". Él estuvo junto a otros jueces como **Toru Furuya**, actor que ha prestado su voz para diversos animes como Amuro Rei de *Mobile Suit Gundam*, **Ichiro Mizuki**, quien ha trabajado en varias canciones para animes como *Genshi Shounen Ryu* y la dibujante **Hamada Britney**.

Sin embargo, este tipo de competencias no son eventos aislados, ya que debido a su popularidad tanto en Japón como en otros países, desde el 2008, cuenta con el apoyo de tres ministerios. El Ministerio de Asuntos Exteriores, El Ministerio de Economía, Comercio e Industria y El Ministerio de la Tierra, Infraestructura y Transporte.

X | GANADORES DEL WOLD COSPLAY





[TODOS LOS COMPETIDORES TENIAN SOLAMENTE TRES MINUTOS CADA UNO PARA PRESENTAR SUS DISFRACES Y SER JUZGADOS POR SU CREATIVIDAD, EXPRESION, ENTRETENIMIENTO Y LA CAPACIDAD DE REPRESENTAR LA HISTORIA DE CADA UNO DE SUS TRAJES.]

✻ | LISTA DE PAISES Y DISFRACES

Dinamarca como Magical Girl Lyrical Nanoha
Corea como Fate/stay night
Alemania como Romeo x Juliet
México como Vampire Hunter D
Singapur como Macross Frontier
Francia como Magic Knight Rayearth
Italia como BLAME!
Tailandia como Detroit Metal City
Australia como Bubblegum Crisis
Brasil como Fullmetal Alchemist
Finlandia como Trinity Blood
China como King of Fighters

LOS RUMORES QUE HAN HECHO ACELERAR Y ROMPER LOS CORAZONES DE LOS AKIBA-KEIS

Un día descubrimos que las caricaturas japonesas se llamaban "anime", y después, que existía el manga. Desde ese momento quisimos saber todo cuanto al anime se refería. El manganime se volvió nuestra vida, entramos a la hermandad akiba-kei y como en toda comunidad hay chismes. Hoy hablaremos de los rumores que se quedaron en eso y los que se volvieron realidad.

UN FULL METAL PANIC SUPUESTAMENTE PROGRAMADA PARA EL 2009 Y PROTAGONIZADA POR ZAC EFRON EN EL PAPEL DE SOUSUKE SAGARA.

Quizá el rumor más grande y que hizo que las nuevas generaciones crecieran pensando que en verdad existe, es la temporada de *Dragon Ball AF*. Todo comenzó en 1997 tras terminar de transmitirse *Dragon Ball GT* en Japón, y de las posibilidades no confirmadas de los productores por crear una nueva saga; un día apareció una imagen de grandísima calidad, mostrando a Goku en la transformación de Super Sayajin Fase 5, donde podíamos verlo con el cabello largo y totalmente blanco, además de una musculatura superior a las sagas anteriores. La sangre de los akiba-keis se calentó, una web confirmaba la noticia y muy pronto otra publicaría un póster promocional con imágenes de personajes comunes y algunos nuevos, totalmente en japonés. Para rematar nuestros corazones heridos y vulnerables, apareció un manga virtual de excelente calidad, con trazos casi idénticos a los de **Toriyama**, en cuya portada podía verse a los personajes principales en la casa de Bulma felices porque Pan traía a Goku jalándolo de la mano, sin que se viera más que su sombra. Se dice que el rumor proviene de los fans de EE.UU. y existen muchos posibles significados de las siglas AF como: After Future, Another Future, Alternative Final, Art Fans y April Fools; ésta última sostiene la idea que el rumor se creó un día de los inocentes y los akiba-keis del mundo fuimos las víctimas.

> QUIZÁS EL RUMOR MÁS GRANDE Y QUE HIZO QUE LAS NUEVAS GENERACIONES CRECIERAN PENSANDO QUE EN VERDAD EXISTE, ES LA TEMPORADA DE *DRAGON BALL AF*.



Uno que resultó ser cierto, pero que antes causó otra ola de incertidumbre, fue la continuación de *Saint Seiya*. En Internet pudimos observar un promocional bastante largo que por medio de dibujos un tanto amateurs mostraba a Ikky corriendo con un bebé, que era perseguido por una niña y que de pronto dejaba ver un collar en forma de estrella. Continuaba con una canción y diversas imágenes que terminaban cuando los caballeros de bronce llegaban a las puertas del Inframundo, y las 12 armaduras doradas flotaban en el cielo. Y ya en el 2003 aparecieron los OVAS correspondientes a la *Saga de Hades*.



Los que abundaron fueron las versiones Live Action de diversas series, por ahí del 2001 se hablaba de una versión Live Action de *Neon Genesis Evangelion*, producida por el mismo estudio GAINAX. El rumor estaba sustentado por un cartel de cine, donde se veía a Rei Ayanami (en carne y hueso), flotando de cabeza en un líquido

SE HABLÓ HACE POCO SOBRE LA ADAPTACIÓN AL LIVE ACTION DE *AKIRA*, QUE SERÍA PRODUCIDA POR LEONARDO DI CAPRIO.



rojo, y en la parte inferior veíamos las fotos de los personajes principales junto a sus equivalentes en versión real. Fue una época desesperante ya que los fans de *Evangelion* no cedían, y en el 2008 propagaron el rumor de que ADV Films y Gainax producirían esta película con un presupuesto de 100mdd con **Daniel Radclifee** (Shinji), **Hilary Duff** o **Jessica Alba** (Asuka) y **Chiaki Kuriyama** (Rei) como protagonistas. Otro de este tipo fue adaptación de *Dragon Ball Z* al live action. Entre las noticias más destacables se hablaba de **Tom Welling** (*Smallville*) en el papel de Goku, la música a cargo de **Hans Zimmer** (*Último samurái, Piratas del Caribe*), dirección de **Roland Enmerich** (*Godzillla, El día de la Independencia*) y programada para el 2007; pero al final nada que ver.

SOBRE CONTINUACIÓN DE ANIMES, EXISTEN RUMORES COMO *SAILOOR MOON X, FRUITS BASKET, NOIR CONTINUATION, DIGI CHARAT, SUSUMIYA HARUHI, DARKER THAN BLACK, FULLLMETAL ALCHEMIST E INUYASHA* DE LOS CUALES ALGUNOS RESULTARON CIERTOS

Otra clase de rumores fueron los nacidos para desprestigiar al anime, y que se convirtieron en leyendas urbanas. El primero decía que en Japón, durante la prueba en salas de la primera película de *Pokémon*, varios niños tuvieran que ser hospitalizados, ya que al ser expuestos a la cinta sufrieron de derrames en los ojos y de ataques epilépticos. Existe una teoría que sustenta este rumor y dice que el ojo humano sólo es capaz de observar cierta cantidad de "frames" y de aumentar la cantidad simplemente no podríamos ver nada; en fin, sólo los japoneses sabrán la verdad.

OTRA CLASE DE RUMORES FUERON LOS NACIDOS PARA DESPRESTIGIAR AL ANIME, Y QUE SE CONVIRTIERON EN LEYENDAS URBANAS.

Las Asociaciones Cristianas y Evangélicas crearon de 1998 al 2000 una campaña moral contra las series japonesas, invitando a los padres a apagar los televisores de los niños que las vieran. Las más atacadas fueron *Dragon Ball* y *Pokémon*. De la primera se decía que los nombres de personajes aludían a demonios y brujas de diversas sectas satánicas; de *Pokémon*, que el nombre en japonés significaba "100 veces más poderoso que Dios", y que además llamaba a éstos para que indujeran a los niños a la rebeldía y a la violencia; de *Digimon* y *Sailor Moon* se dijo que durante su transmisión subió el índice de violencia en el país. Por otro lado, *Ranma ½* y *Los Simpson* fueron atacados por sus "reprochables" valores morales.

Gracias a *Kami-sama* un día nuestros padres nos dejaron en paz, sólo para sufrir con más rumores. Uno inofensivo fue la supuesta continuación de *Ranma ½* que terminaba en la boda de Ranma y Akane. Los fans comenzaron a investigar y se dieron cuenta de que la historia sólo continuaba en el manga y que desafortunadamente se quedaron a nada de casarse. Un rumor terrible y que no nos deja dormir de acordarnos, es el capítulo extra de *Captain Tsubasa*, donde Oliver se encuentra en coma a causa del atropellamiento que sufrió de niño; despierta y se ve a sí mismo sin piernas, revelando que toda la historia no era más que un simple sueño. Esto lo basaban en que el primer episodio de la serie se titulaba *Un gran sueño*. También se dijo que era un capítulo que tras ser trasmitido en Japón fue censurado y prohibido al resto del mundo por su fuerte y decepcionante contenido.

Otros bastante divertidos son los finales que le adjudicaron a *Doraemon* en los años ochenta. Uno cuenta que se le acaba la batería a Doraemon y que su memoria se pierde, entonces Nobita jura estudiar robótica y resucitarle en futuro. Otro dice que al final se revela a Nobita como un niño autista que imaginaba todo, y otro muy cruel dice que Nobita se golpea la cabeza y queda en estado vegetativo, Doraemon vende sus inventos para operar a su amigo a excepción de uno, la operación falla y con el invento que lleva a

EXISTIÓ EL RUMOR SOBRE UNA NUEVA SAGA DE *SAKURA CARD CAPTORS* DONDE LA PROTAGONISTA DEBÍA ENTRENAR A UNA NUEVA SUCESORA PARA POSEER LAS CARTAS CLOW

las personas al lugar que deseen, Nobita le pide a Doraemon lo mande al cielo.

La obsesión de los akiba-keis por sus series favoritas es cada vez más preocupante, por lo que hay que cuidarnos de rumores como éstos. No olvidemos que por estar a todo un mar de distancia de Japón estamos en desventaja. Si se encuentran con datos así, respiren, cuéntenselo a quien más confianza le tengan y diviértanse un rato.

LAS ASOCIACIONES CRISTIANAS Y EVANGÉLICAS CREARON DE 1998 AL 2000 UNA CAMPAÑA MORAL CONTRA LAS SERIES JAPONESAS, INVITANDO A LOS PADRES A APAGAR LOS TELEVISORES DE LOS NIÑOS QUE LAS VIERAN

OTRA ADAPTACIÓN ES LA DE *COWBOY BEBOOP*, DONDE KEANU RIVES ACTUARÍA EN EL PAPEL DE SPIKE. PRODUCIDA POR ERWIN STAFF Y CON FECHA DE ESTRENO PARA EL 2010

ESPECIAL DVD

[HODO]

EDOKKO
LA MODERNIDAD Y LA TRADICIÓN

Por Héctor Garza

De la misma forma que las personas crecen, evolucionan y se transforman, las ciudades suelen pasar por procesos muy similares. La actual capital de Japón, Tokio, fue fundada como ciudad en el año de 1457, es una de las más antiguas que aún siguen estando vigentes, y por ello ha experimentado varios cambios. Sin embargo, hablamos también de una cultura con un gran respeto a la tradición, por lo que da lugar a fenómenos bastante interesantes. Uno de los que más llaman la atención, son los llamados Edokko, o edo-jin, resultado de esa curiosa tendencia del japonés de modernizarse sin perder sus raíces.

De acuerdo con la historia oficial, en el año de 1868, con la Restauración Meiji, la capital de Japón fue trasladada de Kioto a la ciudad de Edo, a la que se le cambió el nombre a Tokio, el cual supuestamente mantiene hasta nuestros días. Sin embargo, en forma extraoficial se sigue llamando Edo al espacio ocupado por el enclave original. Aunque era una población importante, y bastante poblada, el convertirse en capital, y el fuerte periodo de industrialización propio de los Meiji hizo que creciera rápidamente, absorbiendo muchos pueblos cercanos y urbanizando zonas aledañas. Pero dado que muchos de los habitantes del Edo original aún seguían vivos, seguían nombrando así al barrio original, entendiéndose como Tokio al conjunto de todos los demás distritos en su totalidad. De esa forma acabó tornándose una suerte de nombramiento no oficial, que terminó formando parte de la misma tradición de la ciudad.

Actualmente Edo ha perdido mucha de su delimitación física real, pues al formar parte del centro de la ciudad –aunque por el crecimiento actual de la misma ya no se encuentra exactamente en esa posición– ha sido objeto de muchos trabajos de urbanización, de forma que es posible encontrar muchos aspectos modernos, como la misma zona del Ginza, una de las más elegantes que lo atraviesa casi en su totalidad. Sin embargo, existen aún muchos edificios que datan de finales del siglo XIX. Un detalle interesante es que, aunque existen construcciones que datan del siglo XV, se considera como el aspecto definitorio del viejo Tokio toda la serie de creaciones arquitectónicas que se fechan en los primeros periodos de la modernización. El que se considere la Era Meiji como punto de partida no es casual: en ese momento aún es posible rastrear a las familias con cierta fidelidad, sabiendo exactamente quiénes han vivido ahí desde entonces, y quiénes no.

> DE ACUERDO CON LA HISTORIA OFICIAL, EN 1868, CON LA RESTAURACIÓN MEIJI, LA CAPITAL DE JAPÓN FUE TRASLADADA DE KIOTO A LA CIUDAD DE EDO, A LA QUE SE LE CAMBIÓ EL NOMBRE A TOKIO, EL CUAL SE MANTIENE HASTA NUESTROS DÍAS.

Sin embargo, la pérdida de la posición física generó una división simbólica mucho más fuerte, que es lo que actualmente se conoce como los edokko o edo-jin. De acuerdo a esa visión, todas las familias que han tenido su residencia en esta zona desde que Tokio adquirió ese nombre, se consideran como los verdaderos representantes de la ciudad original. Incluso, hay una especie de orgullo de pertenecer a esta élite no escrita, al grado de que muchos de los habitantes prefieren permanecer ahí a cambiar de residencia, incluso si sus recursos se lo permiten. Eso ha hecho que muchos de estos barrios se hayan convertido en los más caros de la ciudad.

El ser edokko o edo-jin –el nombre que se dan a sí mismos los habitantes de Edo– llega a tal nivel que incluso muchos de los que llegan a habitar la zona, incluso aunque hayan sido tokiotas durante generaciones, no son considerados parte de la comunidad. Del mismo modo, aquellos que cambian de residencia a otras partes de la ciudad pierden su condición, aunque vuelvan posteriormente a la misma.

Dado que existen ya muchas urbanizaciones modernas dentro de lo que es la ciudad vieja, los habitantes se han tornado exageradamente protectores en cuanto a esa situación. Debido a esta condición de autoimpuesto elitismo, las viviendas en el área se han vuelto extremadamente caras, y más por el hecho de que muchas personas se niegan a vender incluso estando en la peor situación económica. El encontrar también viviendas en renta es casi imposible, pues hay una cierta negativa a aceptar a los recién llegados, y en ese sentido, es una de las formas más directas de filtrar a los mismos.

Muchos de los habitantes consideran la arquitectura Meiji







como la definición de Edo, por lo que si bien no existe ninguna reglamentación en ese sentido, cualquier remodelación o cambio de giro en la zona se realiza siguiendo ese mismo estilo. Incluso empresas y comercios –hasta aquellos que forman parte de franquicias–, tienen que alterar su imagen de modo que no desentonen con esa línea. Pero quizá una de las costumbres más extrañas y que pueden ser la pesadilla de más de uno de los visitantes es el hecho de que muchas de las calles no tienen ningún nombre, o números en las casas. Esto es parte del mismo orgullo de estas familias por su situación de haber vivido en la misma zona desde siempre, y conocer toda ella como la palma de su mano. Esta situación hace que aquel que no pertenezca al mismo se sienta extraño, sin necesidad de ser completamente hostil; ciertamente todas ellas cuentan con una nomenclatura oficial dentro de los registros urbanos, pero de poco sirven si no están colocadas en las respectivas esquinas.

DESAFORTUNADAMENTE, SI BIEN A NIVEL ARQUITECTÓNICO LA CONDICIÓN DE EDOKKO SE HA CONSERVADO VIGENTE, LA SOCIAL SE HA IDO DILUYENDO SEGÚN LA CIUDAD HA IDO AUMENTANDO

Desafortunadamente, si bien a nivel arquitectónico la condición de edokko se ha conservado vigente, la social se ha ido diluyendo según la ciudad ha ido aumentando. Dado que el espacio del barrio de Edo sigue siendo el mismo, está prácticamente lleno, por lo que muchos de los hijos de los mismos habitantes tienen que buscar vivienda en otros puntos de la ciudad, algo nada fácil. Cuando sus padres mueren y él regresa al hogar familiar, las mismas leyes no escritas de la zona no le permiten ya considerarse como edokko, por lo que cada vez son menos aquellos que pueden llevar ese nombre de manera indiscutible. Si bien para muchos de los miembros de las generaciones más jóvenes, especialmente los que no han sido edokko, es un paso adelante en cuanto a la creación de una verdadera identidad completamente tokiota, para los habitantes de estos barrios significa una pérdida de parte del pasado de la ciudad. Lo cierto es que la situación ha generado bastante polémica entre los dos bandos involucrados.

En cierta forma la situación de Tokio refleja mucho del pensamiento del japonés actual: la pugna entre la modernidad y el crecimiento económico, pero al mismo tiempo, el intento de conservar sus valores tradicionales de la mejor manera posible. Lo cierto es que, de continuar la tendencia tal y como se está marcando, si bien los barrios viejos seguirán manteniéndose, e incluso es posible que muchas de estas tradiciones se conviertan en leyes, es un hecho que para antes del 2025 ya no habrá ningún miembro del edokko, a menos claro, que los estándares se relajen un poco, de modo que aquellas familias que vuelvan a ocuparlos de vuelta puedan seguir conservando esa posición. Por lo pronto, tendremos qué esperar para ver que pasará con esta situación.

EL CONSULTORIO DEL DR. MANGA.

En ocasiones un buen doctor debe prepararse no sólo para atender las dolencias del cuerpo y mente de los atribulados personajes de anime y manga, sino también para las dolencias sentimentales, que pueden ser muy dolorosas. A veces debe atender a pacientes que llegan a su consultorio sufriendo de un corazón roto.

EL DR. MANGA SE QUEDA LELO VIENDO A LA HERMOSA JOVEN SECARSE LOS LLOROSOS OJOS

El Dr. Manga estaba [illegible] su [illegible] y [illegible] su reflejo en el espejo, cuando el [illegible] de su [illegible] le avisó que había llegado su paciente de las 15:30 PM.

Al abrir la puerta el Dr. Manga quedó [illegible] por la presencia divina de la mujer más sublime, bella, angelical y pura que jamás haya adornado las páginas de un manga: la diosa Belldandy.

[illegible] Se [illegible]. La diosa, con un aire [illegible] pero triste, asintió.

DM: Señorita Belldandy, es un honor [illegible]. ¿Cómo se ha sentido últimamente? ¿Le puedo [illegible] con un [illegible]?

B: Gracias, Dr. Manga. Con [illegible] por favor. Ay, no me he sentido mejor. Cada día que pasa, me esfuerzo por hacer feliz a todos los que amo, y a mi novio Keiichi, pero, ay, algo no funciona, y eso me deprime mucho.

El Dr. Manga [illegible] una [illegible] y anota en su libreta: "[illegible] la [illegible] compulsiva en tratar de hacer felices a otros [illegible]".

DM: [illegible] ¿No hubo mejoría después de nuestra última sesión? Recuerdo que ya entonces sentía usted un [illegible] con su novio.

B: Pues sí, y no sé por qué. Trato de darle gusto en todo. Dice que le [illegible] [illegible] ya no comí en casa. Lo quiero más que a nada en el Universo entero, la tengo la casa limpia como tacita de porcelana, pero se va por días. Mi Keiichi ya no parece satisfecho conmigo. ¿Qué puedo hacer?

El Dr. Manga le pasa la caja de los pañuelos desechables a la [illegible] diosa, y anota en su libreta: "Se agudiza el padecimiento de [illegible], y su [illegible] por el hogar perfecto". El Dr. Manga se queda lelo viendo a la hermosa joven secarse los llorosos ojos, y dijo [illegible].

DM: ¡Teniendo a una mujer como usted [illegible] [illegible] en su novio!

[illegible] AL [illegible] TAL VEZ [illegible] TAMBIÉN AL MATRIMONIO, POR ESTO NO LOGRA CONCRETAR LA RELACIÓN

B: ¿Qué dijo, doctor?

Recuperando rápidamente la compostura, el Dr. Manga retoma el tema de la sesión, aunque no deja de [illegible] sorprendido que exista un hombre tan [illegible] que no aprecie a semejante [illegible] de mujer.

DM: A ver, recordemos, ¿cuántos años [illegible]?

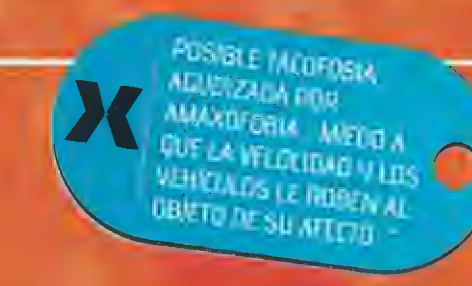
B: Déjeme pensar. Ser[illegible] [illegible] años [illegible].

Belldandy se sonroja, y el Dr. Manga siente [illegible] en su estómago ante su belleza celestial.

DM: Son muchos años y, ¿no han dado [illegible] entre ustedes? Ya sabe, ser más [illegible], ¿[illegible] mayor intimidad?

B: Bueno, [illegible] pero hemos tenido [illegible].

DM: ¿[illegible] nada más? ¿En casi veinte años de relación? ¡Pues qué [illegible]!



El Dr. Manga anota: "Posible padecimiento de Gametofobia, severo miedo al compromiso, tal vez también al matrimonio por ello no logra concretar la relación...".

B: Es que Keiichi es tan inocente y puro de corazón, doctor. Ay, no hay en mi Keiichi el más mínimo deseo impuro.

DM: Y para puro cuento vale el tal chico. Perdone que lo diga, aunque los romances tiernos son encantadores, falta siempre sustancia.

B: B-bueno, no es que lo justifique, pero es que mi dulce Keiichi siempre está tan ocupado con su Universidad que no hay chance para más...

DM: ¿Lleva veinte años en la universidad? Vaya, a parte de todo es un fósil.

[MI DULCE KEIICHI SIEMPRE ESTÁ TAN OCUPADO CON SU UNIVERSIDAD QUE NO HAY CHANCE PARA MÁS...]

B: ¡Lo que pasa es que ha tenido tantas interrupciones! Es por causa de sus ex-compañeros, Tamiya y Otaki. No debería hablar mal de ellos, se llevan a mi Keiichi y lo secuestran por días y días...

DM: No me diga que su Keiichi... digo... que ¿Keiichi ya le da por chupar arroz con popote?

B: ¿Perdón?

DM: Ya sabe, le gusta jugar con la mañuela, le late el nado de mariposón, cachagranizos, por la manita volteada, y lo de que le golpeen los frijoles...

B: Ay doctor... esos términos médicos los desconozco. Pero le encanta el arroz con frijoles. ¿Eso es malo?

DM: Erm... quiero decir... que si su novio ha presentado tendencias contrarias a su forma de ser... vaya... que si se ha pervertido.

B: ¡Sí! Lo están corrompiendo Doctor... Mi dulce Keiichi ha comenzado a comportarse como... como un... ay, no puedo ni pronunciarlo...

DM: ¿Patán? ¿Malcriado? ¿Impertinente? ¿Desvergonzado?

B: ¡No, no, no! ¡Es mucho peor! Lo convirtieron en un: ¡BIKER!

DM: ¡Caray, caray! ¿Un Biker? ¿Y qué modelo de moto usa?

B: ¿El modelo? Pues es una BMW RS con 498cc, basada en la moto especial de Oscar Liberman estilo RS con un sidecar... ¿Es eso importante?

DM: ¡Uy, uy, uy! Sí, harto importante... y me imagino que cuando sale con sus amigotes va con chamarra de cuero. ¿Cierto?

B: ¡AY! ¡Así es, doctor! Dígame, por favor, ¿es grave? ¿Hay algo que yo pueda hacer por mi Keiichi?

El Dr. Manga anota en silencio en su libreta: "Posible Tacofobia agudizada por Amaxofobia... miedo a que la velocidad y los vehículos le roben al objeto de su afecto...".

DM: Sumamente grave, Srta. Belldandy. Temo decirle que su novio es un Ángel del Infierno.

B: ¡Noooooooo! ¡No puede ser! Yo que lo amo tanto. ¡Yo que he enfrentado al Todopoderoso para que seamos felices! ¡Cómo puede hacerme esto Keiichi! ¡No puede ser! ¡Buaa!

DM: Sí, tranquila, sé que el shock debe ser tremendo. Pero bueno, no se ponga así... todo tiene remedio...

B: ¿Qué puedo hacer para recuperarlo, doctor?

DM: Mire, aquí a la vuelta está la asociación nacional de Ángeles del Infierno. Solamente inscríbase, y le sugiero comprar un casco que haga juego con el de su novio.

Lo único que necesita es que Keiichi la incluya en sus actividades más recreativas. A veces a los hombres les gusta tanto una casa limpia, como una novia divertida.

B: ¿En serio? Y con eso, ¿seremos felices por siempre?

DM: No puedo garantizarlo por siempre, pero espero que para la siguiente sesión la vea más animada.

B: Ay, Dr. Manga, es usted un salvador.

La diosa se levanta, y con dulzura da un picorete en la mejilla del ruborizado Dr. Manga, quien la despide de su consultorio sintiendo que está vez ha logrado ayudar a su paciente.

Sentándose en su escritorio, levanta el teléfono para comprobar su siguiente paciente.

DM: Señorita Envidia, ya puede hacer pasar a las señoras Hild, Urd, Peorth, Gate, Sayoko y las demás chicas para su terapia grupal "Eliminemos la obsesión por Keiichi Morisato". Gracias.

No sé qué tiene este chamaco, pero las trae muertas a todas... ¿será cierto que los chaparritos tienen más pegue...?

Estén pendientes de un nuevo episodio del Dr. Manga, el único capaz de sacar los traumas más escondidos en tus personajes de anime favoritos.



PREVIEW

AVATAR LLEGA A LA PANTALLA GRANDE

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"

THE LAST AIRBENDER

Al parecer la oleada de películas basadas en series animadas sigue su paso, y más allá de disminuir va en aumento. El resultado, como todos sabemos, en general ha dejado mucho que desear. Basta mencionar como ejemplo la irregular *Speed Racer*, y la terrible *Dragón Ball Evolution*; sin embargo, los grandes estudios siguen intentando, y ahora le toca turno a una de las producciones animadas más populares de los últimos años. Habrá que ver si esta vez logran llevar a buen puerto el proyecto.

AVATAR, LA LEYENDA DE AANG, ES UNA EXITOSA SERIE ANIMADA CREADA POR MICHAEL DANTE DIMARTINO Y BRYAN KONIETZKO

Al parecer la oleada de películas basadas en series de animadas sigue su paso, y más allá de disminuir va en aumento. El resultado, como todos sabemos, en general ha dejado mucho que desear. Basta mencionar como ejemplo la irregular *Speed Racer*, y la terrible *Dragon Ball Evolution*, sin embargo, los grandes estudios siguen intentando, y ahora le toca turno a una de las producciones animadas más populares de los últimos años. Habrá que ver si esta vez logran llevar a buen puerto el proyecto.

EL DESTINO DE UN MUNDO, EN LAS MANOS DE UN CHICO

Avatar, la leyenda de Aang, es una exitosa serie animada creada por **Michael Dante DiMartino** y **Bryan Konietzko**, que se caracteriza por una marcada influencia de la cultura asiática. En ésta predominan las artes marciales y la manipulación de la energía de los elementos. Producida por Nickelodeon y transmitida a distintos países a través del mundo, la historia gira alrededor del último descendiente de una antigua casta de avatares, un chico que junto con sus amigos está destinado a salvar su mundo de la ambiciosa y despiadada Nación del fuego; sólo así podrán devolverle la armonía que perdiera durante la guerra de los cuatro elementos.

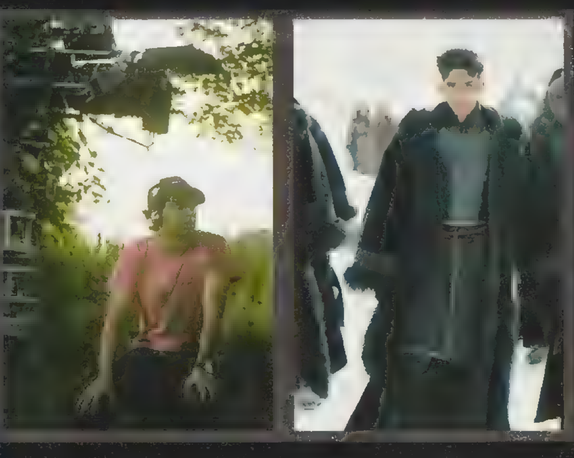
EL TÍTULO ELEGIDO HASTA AHORA ES AVATAR: THE LAST AIRBENDER, BASADA SOLO EN LA PRIMERA TEMPORADA DE LA SERIE. LA PRODUCCIÓN CORRE POR CUENTA DE PARAMOUNT PICTURES Y NICKELODEON MOVIES. SU ESTRENO ESTÁ PREVISTO PARA EL VERANO DEL PRÓXIMO 2010

La serie se transmitió del 21 de febrero del 2005 al 19 de julio del 2008. Desde su estreno tuvo un excelente recibimiento por parte del público y de la crítica, conquistando tanto al sector infantil como al juvenil. Con estos antecedentes, y tomando en cuenta que una de las corrientes más fuertes del cine actual hollywoodense es adaptar series animadas a películas live-action, resulta lógica la llegada de *Avatar* a la pantalla grande.

UN DIRECTOR INESPERADO

Lo que seguramente muchos no imaginaban es que el encargado de dirigir este proyecto, fuera el otrora realizador de esa pequeña joya llamada *El sexto sentido* (1999). Se trata de **M. Night Shyamalan**, quien entre otras películas, también dirigió *Señales* (2002), *La aldea* (2004), y *La dama del lago* (2006). Con esta elección, los productores esperan reflejar con eficacia, el misticismo que impregna el concepto original de la serie de *Avatar*. Por otro lado, el realizador nacido en 1970, en la India, ya tiene experiencia en el campo de la fantasía proveniente de los cómics





y la animación. Es de ahí que tomó las principales referencias para *El protegido* (2000), una cinta en la que dejó un poco de lado los temas sobrenaturales, para sumergirse en el mundo de los superhéroes, y de la que según parece ya se planea una secuela.

Aún no se ha dado a conocer cuál es el presupuesto de la adaptación de las aventuras de Aang, pero lo que sí es un hecho es que se trata de una superproducción, por lo cual debe sobrepasar los 150 millones de dólares. Con este dato podemos estar seguros de que por lo menos tendrá muy buenos efectos especiales. Habrá que ver qué tanto logran sustentar la parafernalia visual con la historia y el desarrollo.

El título elegido hasta ahora es *Avatar: The Last Airbender*, basada sólo en la primera temporada de la serie. La producción corre por cuenta de Paramount Pictures y Nickelodeon Movies. Su estreno está previsto para el verano del próximo 20010.

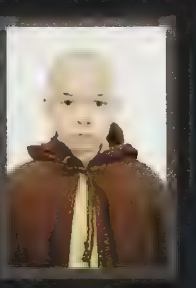
Y LOS ACTORES ELEGIDOS SON

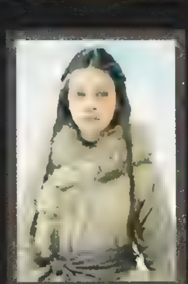
Por supuesto, uno de los aspectos que más causan revuelo a la hora de hacer la adaptación de un cómic o una serie animada al cine es el casting. En esta ocasión los elegidos para darle vida a los populares protagonistas son el hasta ahora desconocido **Noah Ringer**, en el papel de Aang, el último Maestro Aire; **Nicola Peltz** es Katara, a quien vimos en *Harold*, película del 2008; **Jackson Rathbone** es Sokka, que el pasado año participó en la cinta de vampiros, *Crepúsculo*; **Dev Patel**, de *Slumdog Millionaire*, cinta también del año pasado, es Zuko, el Príncipe de la Nación del Fuego; y **Seychelle Gabriel**, de la cinta de este 2009, *The Spirit*, es quien da vida a la Princesa Yue de la Tribu Agua del Norte.

La producción comenzó hace apenas unos meses, entre las locaciones está Philadelphia, lugar elegido para recrear las distintas Naciones de Aire, Agua, Tierra y Fuego. Dentro del equipo creativo se incluye **Andrew Lesnie**, responsable de la fotografía de la trilogía fílmica de *El señor de los anillos*, cuya primera parte le redituó en un premio Oscar. Además está el editor **Conrad Buff**, también oscarisado por *Titanic* (1997). La música es del compositor *James Newton Howard*, que entre otras películas hizo la banda sonora de *The Dark Knight Returns* (2008). El diseñador de producción es **Philip Messina**, quien hiciera lo mismo para *Ocean's Eleve* (2001). El vestuario es de la diseñadora **Judianna Makovsky**, responsable del rubro en *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001). También destaca la participación del supervisor de efectos especiales, **Pablo Helman**, el mismo que trabajara en la impresionante *La guerra de los mundos* (2005).

Con todo este equipo de trabajo detrás de *Avatar: The Last Airbender*, se espera que sea una cinta taquillera y que logre satisfacer tanto a los fans de la serie como al público en general. De eso depende que posteriormente se concrete como trilogía, algo que los estudios productores están visualizando. Ya se han podido ver algunos de los primeros avances, y por lo menos en cuanto concepto visual, resulta muy atractivo y muy congruente con el estilo de su fuente de origen.







FICHA TÉCNICA

Se trata de una serie de animación norteamericana producida por la cadena televisiva Nickelodeon, en sus Estudios de Animación en Burbank, California. La animación se realizó en Corea del Sur. Consta de 61 episodios de 24 minutos cada uno. Existe tres libros: *Libro 1: Avatar: La Leyenda de Aang (2005); Libro 2: Avatar: La leyenda de Aang: The Burning Earth (2007); Libro 3: Avatar: La leyenda de Aang: Into the Inferno, (2008)*. Hay un videojuego, y tiene dos secuelas más, basadas en los libros con sus aventuras. También ha generado la realización de cómics, figuras de acción y un juego de cartas. Uno de sus creadores, Bryan Konietzko, trabajó como diseñador de personajes para la serie *Padre de familia* y fue asistente de director en *Mission Hill y Los reyes de la colina*.

ASAKUSA JINTA
BAILE PURO

Por Walkie Talkie

Japón no se distingue por tener una cultura festiva. Su música, aunque algunos géneros pueden ser bailables, siempre evoca a la formalidad. Hay quienes se esfuerzan por salirse de ahí y entrarle a la fiesta que vive el mundo. Uno de sus principales exponentes es Asakusa Jinta, un combo musical que combina rockabilly, punk-rock, jazz y música tradicional de su país como el enka y kayokyoku.

El grupo se formó en 1999 y desde entonces mantiene su esencia festiva, pues lo mismo tocan en grandes festivales, en auditorios, en algún desfile de moda o simplemente en la calle caminando entre la gente. Esa actitud les ha valido el respeto de los japoneses, pues se les conoce de cerca a pesar de que han ganado fama y fortuna.

Su propuesta rompe por completo de la de un grupo de rock japonés. En los catálogos de música son incluidos dentro de la world music, tanto que su mejor año, el 2007, empezaron a salir de gira por el mundo, y su primera presentación internacional fue en el importante festival South by Southwets, realizado en Texas, Estados Unidos.

SU PRIMER NOMBRE

Los primeros indicios del grupo datan de 1995 cuando **Osho** (ahora llamado Oshow), el líder del grupo, formó su primera banda, llamada **Death March Kantai**, con la que lanzó algunos discos, pero con una influenza muy clara del rock clásico, sin tanta fiesta.

Para 1999 cambió de nombre con la salida de algunos integrantes y se hizo llamar **Mach March Japonica**, pero no funcionó y realizó un nuevo proyecto ya con los integrantes actuales que le acompañan, bajo el nombre de **Hyakki no Gyouretsu**, que tampoco les pareció el adecuado y lo cambiaron al tercer álbum.

Así es como empieza su historia. Tardaron en grabar su primer disco casi dos años. En ese tiempo se dedicaron a tocar donde se pudiera, hecho que les dió cada vez más populares, y queridos no sólo por quienes son fanáticos de su sonido, sino de todos aquellos amigos y vecinos que veían su esfuerzo por ganarse una espacio en la música.

> EN 2000 ES CUANDO INICIA SU CARRERA NO CON UNO, SINO CON TRES DISCOS CALIFICADOS CON EXCELENCIA POR LA PRENSA INTERNACIONAL, Y APARECIERON EN EL SIGUIENTE ORDEN: *KYOU WA KYOU DESU KYOUFU DESU, ASAKUSA KINEN YOROU Y KOKO WA ASAKUSA, KOI NO BANGACHI*, ESTE ULTIMO EDITADO EN 2003, CON SU NUEVO NOMBRE ASAKUSA JINTAPROPUESTO POR UN FAMOSO UN NARRADOR DE HISTORIAS COMICAS (RAKUGOKA) LLAMADO **SANYUTEI KOYUZA**.

SETSUNA
SU NUEVO ÁLBUM

Actualmente promueven su más reciente álbum titulado *Setsuna*, que sigue la línea de sus producciones anteriores: canciones llenas de melodías bailables, trompetas y saxofones, guitarras sencillas, pero marcadas, y bajeos dominantes para hacer mover los pies a quienes las escuchan.

El álbum es editado por la compañía discográfica independiente Wooly Recordings & Rollergate, Inc. y está disponible desde julio de este año en Europa y algunos países de nuestro continente.

Con *Setsuna* estos locos regresaron a Estados Unidos para promoverlo, y una de las ciudades en las que más presentaciones tuvieron fue la cosmopolita Nueva York, la que algunos consideran la capital del primer mundo, sobre todo, en el foro Southpaw, con capacidad para cinco mil personas, las cuales descubrieron el alegre sonido de Asakusa Jinta.

ALINEACIÓN

Dynamite Osho (Oshow)	Voz y bajo
Shinya	Guitarra
Miekachint	Saxofón soprano, saxofón alto
Seasir	Trompeta
B-Ken	Trombón y tuba
Kaname	Batería y percusiones

DISCOGRAFÍA

[illegible]

THE BACK HORN
PRESENTAN DVD EN CONCIERTO

Para un grupo es fundamental hacer una gira. Sus principales ingresos económicos vienen justamente de los conciertos que realiza. El grupo de punk-rock, **The Back Horn** lo sabe, y por ello han aprovechado su más reciente serie de conciertos, realizados entre 2008 y 2009 para capturar en video los mejores momentos y lanzar, ya de paso, un DVD.

El documento visual ha sido titulado *Souzou no Pulse* y reúne material de su concierto realizado el 29 de abril de 2009 en el auditorio JVC, además de material fotográfico y un documental completo sobre su gira más reciente, con la que festejaron sus primeros 10 años de vida dentro del punk rock.

Su sonido fresco, que se ha sabido alimentar de géneros tan contradictorios como el punk y el pop, ha conquistado miles de seguidores en su natal Japón, desde 1998, año en el que nacieron como **The Back Horne**.

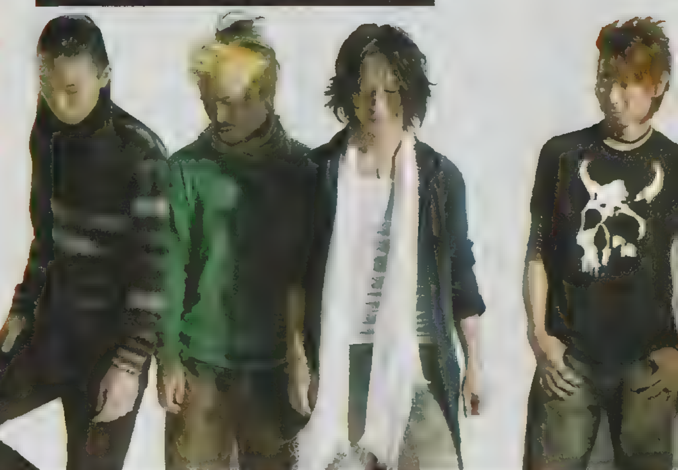
APARICIONES EN PANTALLA

Debutaron con el álbum *Ningen Program*, y a lo largo de estos 11 años el grupo ha tenido distintas apariciones en el cine y la televisión. La primera de ellas fue en la cinta *Akarui Marai* del director **Kiyoshi Kurosawa**, quien personalmente pidió al grupo colaborar con música en su filme.

La segunda fue en la cinta *Casshern*, en la que aparecen con la canción *Requiem*, y que parecería también en el sounstrack titulado *Our Last Days*. Otra de sus canciones, *Kiseki*, del disco *Headphone Children*, se escucha inmersa en las imágenes de la cinta de horror, titulada *Zoo*.

ALINEACIÓN

Yamada Masashi:	Voz
Suganami Eijun:	Guitarra
Okamine Kohshu:	Bajo
Matsuda Shinji:	Batería



DIRTRUCKS
ROCK DE CHICAS



Al más puro estilo del rock norteamericano, **Dirtrucks** es un cuarteto de hermosas mujeres japonesas con un look muy al estilo norteamericano.

Sus integrantes son **Celica**, la cantante, quien es fanática de grupos glam como **Mötley Crüe**, **Hanoi Rocks**, **Skid Row**, entre otros, además de la legendaria **Janis Joplin**; **Rui**, la guitarrista es fan de **The Black Crowes** y **Skid Row**; y la baterista, **Sae** (quizás la de mejores influencias) admira a **The Stooges**, **David Bowie**, **The Rolling Stones**, **Thin Lizzy**, **Led Zeppelin**, **New York Dolls** y **Duran Duran**.

Musicalmente no proponen nada nuevo, es rock clásico, al estilo del sur de los Estados Unidos, fácil, con muchos coros y bases sencillas, muy influenciadas por la música country. Lo que realmente vale la pena de ellas es la figura de sus despampanantes integrantes.

DODDODO
AVE SOLITARIA

A veces es bueno recordar algunas propuestas que se salen de los esquemas. El j-rock y j-pop normalmente se distinguen por grupos juveniles y muy rara vez porque alguien tenga el valor de salir solo al escenario. **Doddodo** es una chica muy joven, originaria de Osaka, que esconde furia detrás de su look lleno de colores, su simpatía y sus ritmos bailables.

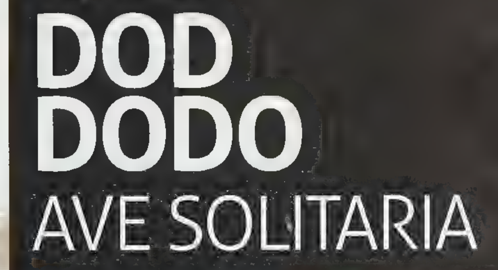
Su imagen es aparentemente ingenua, sin embargo, esta chica explora terrenos un tanto místicos como el chamanismo y tan polémicos como el feminismo, los cuales suaviza con una carga fresca de música electrónica y hip hop.

Otro de los elementos que hacen de su propuesta un tanto más digerible, es su carisma y el sentido del humor que se percibe desde su apariencia, una tanto infantil e irónica.

Para 2010 Doddodo cumplirá 10 años en la música, tiempo que le ha servido para mostrarse como una devoradora de sonidos, pues ella misma ha reconocido estar influenciada por géneros como los antes mencionados, además del punk y el rock sicodélico. Sin duda una propuesta imperdible.

DISCOGRAFÍA

- 2008 - DODDODO (CD y DVD en concierto)
- 2006 - Sample Bitch Story (Solo Europa)
- 2006 - Donomichi Doddodo
- 2004 - Slime Core
- 2002 - Biddidididin Vol. 1

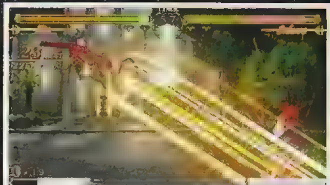


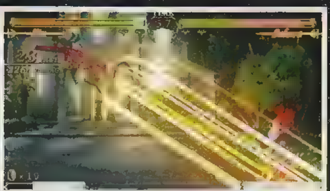


ANIME FIGHTING GAMES

Por Dash Bandith

Como ustedes saben, en la remota tierra del País del Sol Naciente suelen ver la luz en exclusiva una gran variedad de videojuegos, que no salen fuera de Japón, sobre todo, los que están basados en un anime, salvo muy pequeñas excepciones. Les presento un par de títulos de pelea lanzados para la consola amada por muchos, el PS2, que sigue dando una gran variedad de gratos títulos.





A últimas fechas los títulos de pelea han descendido en popularidad, pero son toda una institución. Y no puedes decirte a ti mismo, fan , si los has jugado alguna vez en tu vida, no tanto para terminarlos como sacar todos los finales o aprenderte de memoria la historia, sino para pasar horas echando retas. Pues bien los siguientes juegos son una muy buena opción.

EL SISTEMA DE JUEGO ES MUY INTUITIVO Y CARACTERÍSTICO DE LOS JUEGOS DE PELEA NIPONES.

FATE ULTIMATE CODES

El juego está inspirado en el anime *Fate/stay night*, que a su vez está basado en una novela visual de PC para adultos del mismo nombre (es un tipo de juego que dependiendo de tus decisiones afecta el curso de la historia). Lanzado en 2004 por TYPE-MOON de echo fue su opera prima como empresa comercial, ya que se habían desempeñado como desarrolladores independientes (Dojin soft). En sus haberes ya tienen un juego de peleas que, por cierto, tiene que estar en tu repertorio, *Melty Blood* (es de Pc pero tiene su adaptación para PS2) que es una maravilla. Sin desviarnos del tema, primero regresemos: *Fate Ultimate Codes* es desarrollado por Eighting (*Bloody Roar*) y auspiciado por Capcom, y cuando esta empresa esta detrás de un juego lo que sí podemos asegurar es que hay una buena jugabilidad y calidad; no en vano son los padres del genero. Pero antes de inmiscuirnos en el juego hay que plantear de qué se trata *Fate*.

De una manera muy concisa, y espero que no se enojen los fans de la saga, se trata de la lucha entre siete magos (*Masters*) y sus Servants (Sirvientes entes espirituales), por el Santo Grial, una reliquia capaz de conceder cualquier deseo a su poseedor. Esta lucha encarnizada se ha llevado a cabo desde hace dos centurias en intervalos de 60 años, pero en esta ocasión el intervalo entre las batallas ha sido de sólo 10 años. Así que este imprevisto ha suscitado una gran diversidad de suspicacias e intrigas entre los contendientes.

A hora bien, en el juego tú tomas el papel ya sea de un Master o Servant, y tienes que enfrentarte al resto de los ya mencionados, en total son 14 personajes a escoger, y otros tres más que se encuentran ocultos. Ahora, hagamos jirones el juego en cada uno de sus apartados.

En cuanto a los apartados gráficos, primero que nada los modelos de los personajes no son tan impresionantes, o tan pulidos como en otros juegos; pero el dinamismo y la velocidad de los combates son sumamente vertiginosos, adornados con un cúmulo de destellos efectos de luz y un escenario 3d, que aunque ligeramente acartonado está muy bien logrado. Así que después de un rato ni te importarán qué tan pulidos estén los modelos.





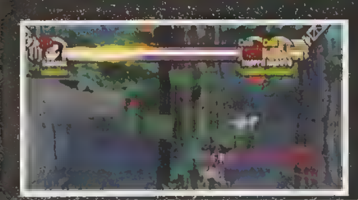
Tiene una gran cantidad de CG de muy alta calidad a lo largo de todo el juego, y las secuencias de animación como los poderes especiales y los agarres lucen mucho , aunque los "supers" llegan a ser muy parecidos entre varios de los personajes.

El sistema de juego es muy intuitivo y característico de los de pelea nipones. Tienes tres intensidades de ataque: débil (cuadrado), medio (triangulo), fuerte (circulo) y Sparring (X); este botón si lo presionas al mismo tiempo en el que vas a recibir una ataque lo detienes, y es la puerta de entrada a un combo. A hora bien hablan de los combos, éstos puedes marcarlos de manera ascendente. Comienzas con débil, sigues con medio y terminas con fuerte. Si esto lo intercalas con los poderes obtendrás combos que harán girar el contador de golpes como un loco, ya que puedes conectar fácilmente entre 12 y 15 *Hits* consecutivos y esos son los más pequeñitos.

Entre los modos de juegos tenemos los ya clásicos: *Arcade, Versus, Taining* y *Mision*, donde se te encomienda efectuar distintas actividades, como combos, eliminar a los enemigos de una manera específica, enfrentarte a un gran grupo de rivales, entre muchas más

COMO ES DE ESPERARSE, SI ERES FAN DE *DRAGON BALL,ONE PEACE* O *NARUTO*, O LAS TRES, YA ESTARA EN TU COLECCION





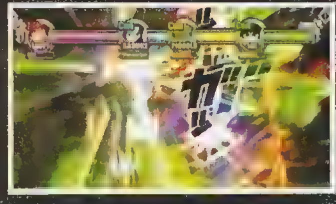
proezas, dándole más variedad al juego.

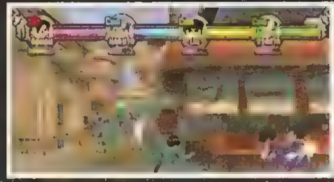
Cabe destacar que cuando eliges el modo historia, la vas siguiendo poco a poco, mediante un video CG y los diálogos entre los personajes que develan tanto las personalidades como el hilo argumental de la serie.

Bueno, para finalistas con este juego todo apunta a que veremos este juego en nuestro continente y Europa, pero no en PS2, sino en la portátil PSP con la finalidad de difundir la Consola develada en el último E3: el PSP Go! La nueva versión mejorada del PSP no contiene unidad lectora de UMD y los juegos los almacena en su memoria interna, así que este juego es un aliciente para todos aquellos que deseen adquirir esta ¿nueva? consola. Estará disponible en la PlayStation Network. A manera de comentario final, si puedes conseguirte este juego pues harás bien, sobre todo si eres fan de los de pelea, y si no, sólo porque es una muy buena adquisición.

BATTLE STADIUM D.O.N: LOS TRES GRANDES DE LA SHOUNEN JUMP

Si te la has pasado jugando *Supersmash Bros. Brawl* tantas horas en casa de tu mejor amigo que tiene wii, que hasta ya casi te adoptan y quisieras tener una opción similar que jugar en tu PS2, pues la solución a tus problemas es aportada por Bandai/nazco. Bueno no será *Supersmash Bros.*, pero *Battle Stadium D.O.N* es lo mismo pero mas Animero, ya que condensa







a los protagonistas de las tres sagas más representativas de la revista de manga semanal más afamada en el mundo.

Puesto que tenemos a Goku, Monkey D. Luffy y al niño manda..., que diga, Usumaki, Naruto y cada quien trae a su banda. Al principio comienzas con 12 personajes pero que se pueden desbloquear dando un total de 20.

Por parte de *Dragon Ball* tenemos: Goku, Vegeta, Piccoro,Gohan, Majin buu, Trunks y Cell, y por parte de *One Piece* tenemos a Namy, Luffy, Zoro, Tony Chopper, Sanji y Usopp último, y no menos importante, *Naruto*, tenemos a Sakura, Naruto, Sasuke, Kakashi, Rock lee y a Gaara.

Como es de esperarse, si eres fan de *Dragon ball,One Piece* o *Naruto*, o las tres, ya estará en tu colección. No podemos decir que es un clon de *Supersmash bros*, puesto que tiene diferencias en cuanto a las barras de energía, y a que a más daño le infrinjas al otro y recuperes unas esferas rojas que arrojan cuando son atacados incrementa tu nivel de salud, así que cuando un personaje no tiene nada de energía sigue estando en pie pero ya no se puede recuperar. Cuando un jugador somete a todos sus contrincantes es cuando se declara ganador.

Como en el *Smash* tenemos distintos ítems que nos ayudan o perjudican, ya sean armas o poderes entre otros de los rivales, es muy similar el modo de juego.. Son cuatro personajes en la pantalla y es de todos contra todos. Puedes ir tomando items que te ayudan o demeritan en tu afán de dejar sin energía a tu enemigo.





El modo de juego es muy sencillo. Tenemos los botones golpe, patada, brincar, especial (ráfagas de equi, etcétera) y defensa. Cuando se arma el verdadero relajo es al jugar cuatro, al mismo tiempo se convierte en un frenesí total.

En cuanto a los valores del juego, pues si, es evidente que dependiendo del personaje que elijas tienes tales o cuales habilidades. Por ejemplo, si es de DB tiene mucho alcance, si es de Naruto tiene mucha velocidad, y si elegiste *One Piece* tiene un poco más de resistencia.

Pero ciertamente después de una serie de partidas, te puedes percatar de que los personajes de *Dragon Ball* tienen más ventaja sobre los otros, el único aspecto un tanto

EN CUANTO A LOS APARTADOS GRÁFICOS, PRIMERO QUE NADA LOS MODELOS DE LOS PERSONAJES NO SON TAN IMPRESIONANTES, O TAN PULIDOS COMO EN OTROS JUEGOS, PERO EL DINAMISMO Y LA VELOCIDAD DE LOS COMBATES SON SUMAMENTE VERTIGINOSOS

descuidado. Sin embargo, si lo que quieres es un rato de diversión con tus amigos y acompañado de tus personajes preferidos, este juego te mantendrá frente al televisor y consola por un buen rato.

UNCHARTED: AMONG THIEVES

Por Little Chimp

Nathan Drake está de vuelta

***Noughthy Dog* pasó a la historia por haber sido padre de *Crash Badicoot*, un título muy recordado en la primera generación del PlayStation. Presentaba la historia de un marsupial muy divertido. De aquellos años del glorioso *Crash* se recuerdan distintos títulos. Por lo menos fueron cuatro los que se dispusieron para el PSX, incluyendo uno de autos muy al estilo de *Mario Kart*.**

Después de eso se avocaron a la creación de *Jack & Daxter* para el PlayStation 2, otro título que seguía el tono de *Crash* y que también tuvo un muy buen recibimiento por parte de la crítica y de los seguidores, tanto así que se realizó una versión para la consola portátil PSP. De pronto, cuando apareció la nueva generación de consolas, la empresa sorprendió a todos anunciando para la PlayStaion 3, que desarrollaría un juego con un modo de aventura muy diferente a obras anteriores. Sin duda todos estaban escépticos de los alcances del aquel nombrado *Uncharted: Drakes Fortune*, pero cuál no sería la grata sorpresa que el estudio superaría con creces sus expectativas, y presentó un juego bastante dinámico y diferente a todos sus demás legados.

Ahora más afianzados, *Noughthy Dog* trae la segunda parte de *Uncharted*, a la cual ha bautizado *Among Thieves* y que desde su anuncio fue esperada con gran paciencia, hasta este octubre, que fue el mes indicado para su lanzamiento.

> AHORA MÁS AFIANZADOS, *NOUGHTHY DOG* TRAE LA SEGUNDA PARTE DE *UNCHARTED*, A LA CUAL HA BAUTIZADO *AMONG THIEVES* Y QUE DESDE SU ANUNCIO FUE ESPERADA CON GRAN PACIENCIA, HASTA ESTE OCTUBRE, QUE FUE EL MES INDICADO PARA SU LANZAMIENTO

EL HÉROE ESTÁ DE VUELTA

En esta segunda parte nuevamente el personaje principal es Nathan Drake (un heredero directo del pirata británico **Sir Francis Drake**), que tiene la cualidad de ser valiente aunque de forma muy singular, lleno de jovialidad y bromista en todo momento. Nathan Drake es para algunos un mercenario, y para otros un claro cuidador de los tesoros universales muy al estilo de *Indiana Jones*.

LA HISTORIA DETRÁS DEL JUEGO

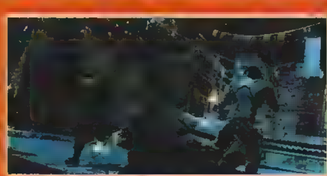
Como sucedió en la primera parte de *Uncharted*, nuevamente Nathan está tras un hecho histórico que le ocupará. En esta ocasión tiene que ver con un misterioso artefacto que otorga al dueño un poder extrasensorial. Dicho aparato no es otra cosa que una misteriosa roca llamada Chintamani que según fue propiedad del mismísimo **Marco Polo**, y que éste adquirió en sus viajes por territorio chino hace cientos de años. Ahora, en la actualidad un grupo particularmente malo se quiere adueñar de la piedra, allí Nathan Drake aparece en escena. Al mismo tiempo, el juego plantea algunas interrogantes sobre lo que fue la vida de Marco Polo, mientras Drake busca por distintas latitudes topará con algunas naves de Marco Polo, y con ciudades tan misteriosas como *Shangri-La*, sólo que para lograr acabar con sus enemigos no estará solo.

Cabe resaltar que la historia de *Among Thieves* se lleva a cabo años antes de la primera entrega de *Uncharted*, por lo cual muestra a un Natahn Drake mucho más inexperto pero no por eso menos arrojado.

UN NUEVO PERSONAJE

Chloe se hace el nuevo personaje que aparece en la segunda parte de *Uncharted*. Es una hermosa antropóloga de origen australiano que Drake conoce un buen día y que





luego por aquellos místicos designios de la vida sus caminos se entrelazan y de pronto están sumergidos en una historia. El papel de Chloe es muy similar al que desarrolló Elena Fisher en la primera parte de *Uncharted*, es decir, habrá momentos en los cuales su presencia sea muy necesaria para ayudar al héroe de algún problema.

GRÁFICOS DE AVENTURA

Se dijo que durante la creación de la primera parte de *Uncharted* sólo se explotó alrededor de 30% de la capacidad total del PalyStation 3, pero en esta segunda parte, los desarrolladores logran incrementar notoriamente ese porcentaje; esto está de manifiesto en los escenarios y personajes mostrado en *Among Thieves*, que sobresalen por su acabado y detalle. Lo mismo se ven bien en los escenarios que muestran ciudades, o bien en los lugares selváticos. Otros detalles donde se ven los alcances de los desarrolladores están visibles en las explosiones, o bien en los videos mostrados entre niveles que permiten ver el horizonte artístico logrado.

Si pudiéramos hacer una comparación entre *Among Thieves* y una película, podríamos decir que ésta sería de una trama compleja, donde a veces los personajes no resultan ser lo que aparentan, además de incluir distintos géneros, como la acción, de la cual *Among thieves* está repleta. La aventura que evoca es la del ya citado *Indiana Jones*, y el humor sí es muy particular, sobre todo del personaje principal, Nathan Drake.

> SI PUDIERAMOS HACER UNA COMPARACION ENTRE *AMONG THIEVES* Y UNA PELICULA, PODRIAMOS DECIR QUE ESTA SERIA DE UNA TRAMA COMPLEJA, DONDE A VECES LOS PERSONAJES NO RESULTAN SER LO QUE APARENTAN

Se espera que el año 2010 sea el bueno para Sony y su PlayStation 3, ya que durante los venideros meses estarán lanzando sus más grandes cañonazos para acabar con sus competidores, Nintendo y Microsot, pero en el último trimestre de este 2009 se han adelantado, y han madrugado con este bien logrado juego que seguramente calificará como uno de aquellos títulos que todos debieron jugar una vez.





Hará cerca de dos años que se presentaron los primeros bocetos de *Brutal Legend*, y desde ese momento nos relamiamos los bigotes para poder jugar esta historia que tiene sin duda uno de los mejores y más originales plots que recordemos recientemente. Este juego está disponible para los sistemas Xbox y PlayStation 3, y los amantes del rock seguramente lo adorarán.





BRUTAL LEGEND

Heavy metal de aventura

Por Little Chimp

¿POR QUÉ ES TAN BRUTAL?

Double fine productions son los responsables y *Electronic Arts* los publicadores de este juego que es una aventura épica en tercera persona con rasgos de humor y acción muy ingeniosos. Sus creadores invirtieron una fuerte cantidad de dinero y esfuerzos para crear un título que estamos seguros va a sorprender a más de uno, y que se convertirá a partir de este momento en una saga que veremos años más adelante.

> AVANCE EN LA TIERRA SE IRÁN CONSIGUIENDO TABLATURAS O NOTAS DE GUITARRA QUE INCREMENTAN EL PODER DE CLEMENTINE.

¿DE QUÉ SE TRATA ESTE ROCK?

La historia tiene como personaje principal a Eddie Rigs, un ayudante de escenario, de aquellos muchachos que conectan y desconectan los equipos de las bandas de rock, y que en general hacen el trabajo sucio antes y después de que la banda entre y salga del escenario. Un buen día Eddie, en las vísperas de un nuevo concierto de la banda de Heavy Metal con la cual trabaja afinando una guitarra, sufre un accidente provocándole un borbotón de sangre que salpica la hebilla de su cinturón. En ese momento se produce un extraño incidente que lo tele-transporta a un mundo impensado y que se conoce como La tierra del rock and roll.

Allí, en ese nuevo universo, armado con su guitarra y un hacha, Eddie buscará salir y obtener respuestas de por qué se encuentra en ese fantástico mundo; sólo que al obtener respuestas se topará con unas serie de misiones donde hará frente a criaturas que habitan esas inhóspitas tierras del rock. En algunos momentos deberá sacar a flote sus talentos como guitarrista para poder aniquilar a sus ofensores con rápidos y letales requintos de guitarras; estos solos provocarán en los enemigos flamas que los consumirán. También la guitarra, una Gibson Flying V llamada Clementine, tiene el poder de crear terremotos a partir de las notas que emite.

Otro plus que cuenta *Brutal Legend* es que conforme se avance en la tierra se irán consiguiendo tablaturas o notas de guitarra que incrementan el poder de Clementine, y que permiten hacer combos mucho más extensos, y por ende, aniquilar más rivales.

Además de las armas que porta Eddie, el personaje podrá manejar algún vehículo, sobre todo The Deuce, una especie de auto que lo transporta a través del vasto universo del rock, el cual es muy extenso. The Deuce por su parte puede sufrir mejoras a lo largo de la historia, que igualmente que a Clementine lo hacen más rápido y funcional a la hora de matar enemigos.

> LA ESTÉTICA DEL JUEGO HACE RECORDAR EN CUANTO A LOS ESCENARIOS A GRANDES PORTADAS DE LA HISTORIA DEL ROCK, SOBRE TODO DEL METAL.

En algún otro momento de la historia Ediie montará feroces fieras para con-trarrestar los ataques, o bien unirá a ejércitos bajo sus órdenes, integrados por gruppies, o bien otros roidies como él.

MÚSICA

Como no podía ser de otra manera, los temas y en general la música incluida a lo largo del juegos es puro rock and roll. Algunos temas clásicos y otros di-señados exclusivamente para el juego, pero eso sí, todos con una connotación de heavy metal épico muy al estilo de agrupaciones de los años ochenta.

La estética del juego hace recordar en cuanto a los escenarios a grandes portadas de la historia del rock, sobre todo del metal. Algunas evocan pasajes de canciones de **Iron Maiden** como *Run the Hills* o bien de **Metallica** en *Ride the Lighting*, otros grupos que también aparecen en este título son los abuelos del metal, **Black Sabbath**, o bien los vanagloriados **Kiss**.

Los solos de guitarra que realiza Eddie Rigs en el juego fueron hechos exclusivamente por figuras de la talla de **Zakk Wylde, Glenn Tipton** y **Ronnie James Dio.**

En general la cuestión visual de *Brutal Legend* es soberbia, con un diseño de personajes que de pronto también hace recordar a los que integran la saga de *Guitar Hero*.

VOCES

Para darle un toque aún más realista EA tuvo el acierto de invitar al actor **Jack Black** para darle voz a Ediie Rigs, no olvidemos que Jack es un eterno enamorado del rock y por eso su trabajo es muy bien recibido en *Brutal Legend*. Otras voces famosas que podemos escuchar en el título son las de **Lemmy Kilmister**, vocalista de **Motorhead**, que estará personificado como el Chaman Kill Master; o **Rob Halford** de **Judat Priest**, personificado como el General Lionwhyte, ambos personajes villanos de la saga.

CONTENIDO DESCARGABLE

En lo que tiene que ver con su apartado online, *Brutal Legend* permitirá a sus usuarios descargar canciones y personajes; en este caso serán los mismos tanto para el sistema Xbox como para PlayStation 3.

> PARA DARLE UN TOQUE AÚN MÁS REALISTA EA TUVO EL ACIERTO DE INVITAR AL ACTOR [illegible]

la verdad: es un juego que muestra un giro totalmente novedoso a la historia;









[Teribe Guemu]

THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST

La nueva aventura de la Tierra Media

Por Little Chimp

A pesar de tener varios años de que la saga cinematográfica de *El señor de los anillos* pasó de moda (sólo por decirlo de un modo, porque lo clásico nunca pasa de moda) aún existen obras que se crean en su honor, casi todas historias alternas que evidentemente no tienen nada que ver con la narrativa original de **Tolkien**. Una de aquellas obras que han sido sumamente rentables son los videojuegos, de los cuales ya existen varios, con títulos que por lo menos a los fans han deleitado.

El titulo más conocido de videojuegos es *The Battle for Midle Earth*, un RPG que está por cumplir ocho años desde que fue publicado. Ahora, la más reciente creación lleva por nombre *The Lord of the Rings: Aragorn's Quest*.

> ARAGORN ES SIN DISCUSIÓN UNO DE LOS TRES PERSONAJES CONSENTIDOS DE LA SAGA DE TOLKIEN SE TRATA, A DIFERENCIA DE [illegible] PERSONAJES [illegible]

UN HÉROE QUERIDO

En esta nueva ventura desarrollada por Headstrong Games para Wii y TT Fusion para NDS, PS2 y PSP, se narran las épicas batallas que tiene Aragorn como el rey de Gondor, obviamente refriegas por mantener la paz en el reino. Se incluyen personajes ya por todos conocidos, sobre todo los de carácter malévolo como orcos y otras criaturas que pudimos ver en las películas, y sobre todo, recordar de los libros.

UNA NARRATIVA ORIGINAL

La historia sobre la cual se desarrolla el juego es contada por niños hobbies que se recrean, y evocan los pasajes de la vida del rey de Gondor como si fueran leyendas de las cuales deben sentirse orgullosos.

PARA NIÑOS SOBRE TODO

A diferencia de los otros juegos que conocemos de *El señor de los anillos*, éste tiene un tono muy infantil. Aquí no veremos baños de sangre ni batallas llenas de armas, por el contrario, encontramos en él un dejo de humor compaginado con gráficos básicos.

JUÉGALO EN WII

La cuestión visual no es uno de los puntos máximos de *Aragorn´s Quest*, por lo que el game mode en wii será muy divertido. En esta ocasión el control de censor de movimiento se convierte en la espada de Aragorn, con la cual hay que ir matando enemigos a través de los distintos niveles que componen el juego, los cuales incrementan su dificultad conforme avanzan; un título sólo para fans de la saga.



ASTRO BOY THE VIDEOGAME

El dios del manga, **Osamu Tezuca**, quizá nunca conoció los videojuegos, pero seguramente se sentiría muy orgulloso de ver cómo su máxima creación, *Astro Boy*, creada hace ya bastantes años, sigue en pie y reinventándose. La nueva aventura de Astro está disponible para las consolas.

HISTORIA

En *Astro Boy: The Videogame* nuestro héroe deberá ir superando niveles (ya saben, se trata de un juego de plataforma en tercera persona) utilizando sus más destacados poderes conocidos por todos los fans, como lo son sus cohetes que le permiten elevarse; éstos serán muy útiles para superar algunos obstáculos en los escenarios. Luego están sus infaltables dedos láser que mantendrán a los oponentes alejados. Respecto a esos oponentes, se trata de un ejército de cyborgs que han sido instaurados por villanos, villanos que a su vez hay que enfrentar al final de cada misión hasta llegar al mero mero, muy al estilo de los juegos de los años ochenta.

DESARROLLO

La empresa encargada de desarrollar *Astro Boy: The Videogame* es High Voltage Software, de la cual poco o nada se puede decir. Esta compañía ha estado en el rubro desde 1995, y no son nada gratos los títulos que ha entregado, en la mayoría de las ocasiones se han tratado de juegos muy cortos y de una pobreza sin igual. Si no, veamos su máxima bazofia llamada *50 Cent: Bulletproof* para el PSP, la cual está considerada como una de las peores creaciones de toda la historia.

Con *Astro Boy* lamentablemente pasa lo mismo, si bien aquellos fans de la saga sentirán nostalgia por jugar con el personaje, ya siendo estrictos en cuanto a la calidad del videojuego, éste deja mucho que desear, sobre todo en los torpes y muy básicos, casi rudimentarios, movimientos que ofrece, y después están las pobres gráficas que parecen de una generación pasada.

El título en la mayor parte de sus niveles es monótono y repetitivo. A lo mejor los primeros tres niveles divertirán un poco, pero después serán un monumento a la aburrición.

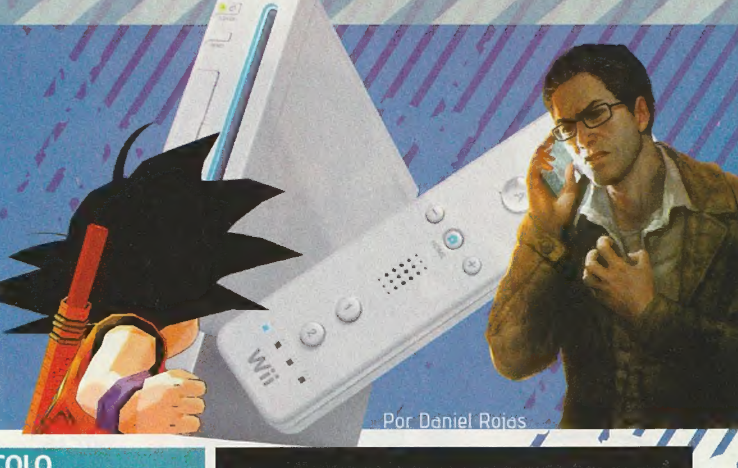
Quizá la única que se salva medianamente sea la versión del wii por la forma en que se puede maniobrar el personaje mediante el wii mote, y porque los desarrolladores incluyeron un modo de juego exclusivo para esta consola que permite que jueguen simultáneamente dos personas.

Así que sin más, podemos asegurar que esta vez *Astro Boy* nos quedó a deber. No tanto el personaje, pero sí sus creadores que pusieron en manos fallidas una franquicia, a la cual seguramente se le pudo sacar más jugo.





LA VUELTA DEL Wii



Por Daniel Rojas



CLASH OF NINJA REVOLUTION 3
La vuelta de Naruto

Clash of Ninja ha sido una de las sagas más redituables en cuanto a números que tiene que ver con *Naruto*, aprovechando la fama del personaje que lleva más de dos años en boga. Ahora llega la tercera parte de la franquicia, que promete estar a la altura de las predecesoras. Este título será una exclusiva de Nintendo Wii.

Clash of Ninja Revolution 3 recoge un poco de la historia de Shippuden, así que los interesados en esta saga no se van a deprimir para nada por todo lo incluido. Ahora mismo existe un video donde se enseña algo del game mode con héroes de la serie, además de ilustrar algunos trucos que se podrán desarrollar en el juego.

MODO DE JUEGO
Esta serie, la tercera de *Clash of Ninja Revolution*, tiene distintos modos de juego al igual que las otras dos anteriores de su especie. No sólo existen los clásicos duelos uno a uno, sino que sus desarrolladores han ido más allá para presentar modalidades más divertidas, y que tendrán como particularidad el poder de conexión Wi Fi para disfrutar de acelerados combates en el modo multijugador.

DE TODO Y PARA TODOS
En este título se han expandido las posibilidades de escoger entre más de 35 personajes de toda la serie, cada uno con muy marcadas especificaciones, con poderes y movimientos muy particulares. Aquí sí cada quien le sacará ventaja al que mejor maneje, o bien a su favorito.

Además de los personajes, se han incluido alrededor de 40 escenarios, lo cual le da una viveza al juego muy notoria, para que cada quien se sienta a gusto con su personaje y su hábitat, así que no queda más que disfrutar en Wii el nuevo *Clash of Ninja Revolution 3*.

REVENGE OF KING PICCOLO
Uno más de Dragon Ball

Otra vez para Wii, y nuevamente de *Dragon Ball*. El nuevo título de esta serie se hace nombrar *La revancha del rey Piccolo*, un juego que promete horas de diversión y niveles llenos de historia de bola de dragón, sólo chequen la historia.

DE REGRESO EN EL TIEMPO
En *Revenge of King Piccolo* Goku estará de vuelta en el tiempo para presentar una leyenda, la que tiene que ver con un momento histórico de la serie en donde saiyan topa con el conocido Ejército del Lazo Rojo, hasta pasando por muchos capítulos que lo llevarán hasta la derrota del Rey Piccolo.

El juego tiene un aire muy de vieja escuela, con avances laterales, muy lineales por momentos pero llenos de acción como suelen ser los títulos del género Bet em up, al cual pertenece *Revenge of King Piccolo*.

A pesar de que el juego es en 2D y técnicamente no ofrece nada novedoso, se vuelve un título con buen ritmo y muy adictivo por su dinamismo; sobre todo resaltan los movimientos y los combos de múltiples golpes. Aquí las gráficas y los escenarios no son para nada sobresalientes, pero pasan a segunda instancia por lo bien logrado de la historia. Existen dos modalidades de juego en *Revenge of King Piccolo*. La primera es la descrita líneas arriba, donde se controla a Goku a través de diferentes niveles para concluir misiones. El otro es un modo versus muy clásico, donde se presentan batallas uno contra uno y se enfrenta a Goku con otros personajes conocidos de la serie.

No cabe duda de que el Wii está apostando a lo grande con su máxima arma que es el control de sensor de movimiento, presentando historias que se ajusten a él, y dejando de lado los espectaculares gráficos que sus contrincantes presentan como su máximo referente.





SILLENT HILL SHATTERED MEMORIES
La continuación del terror

A una década de haber sido lanzado por primera vez, *Silent Hill* regresa con una nueva entrega para todas o casi todas las consolas actuales. *Shattered Memories* es el nombre de esta flamante historia que promete nuevamente poner el terror y el suspenso como sus armas principales.

Este juego busca hacer una retrospectiva de lo que fueron los primeros hechos de *Sillent Hill*, los cuales pudimos vivir en aquella entrega de hace 10 años, y que tiene como personaje central la figura de Harry Mason buscando a su hija extraviada, de nombre Cerril.

La versión para Wii es la más fascinante de todas, ya que se realizan movimientos muy audaces en el wii mote para contrarrestar situaciones adversas que se presentan en el juego. En todas la ediciones, para Wii, PSP y PlayStation, sobresale la siempre bien lograda atmósfera de tensión y suspenso que propone *Silent Hill*.

CON CELULAR EN LA MANO
Uno de los puntos destacados en *Shattered Memories* es el celular que el protagónico porta, y que servirá para administrar los ítems que se vayan recolectando a lo largo del juego, y que de paso, permiten darle continuidad a la historia, ya que como lo habíamos vivido en otros juegos de Konami como el mismo *Silent Hill* o *bien Resident* Evil, teníamos que pausar el juego para adquirir o cambiar de ítems, lo cual volvía lento el desarrollo de la historia. Aquí no pasa esto y se nota la fluidez mientras se juega.

Sinceramente *Shattered Memories* es una creación dirigida a espantar nuevas generaciones, pero que los fans de años de la saga también disfrutarán.


PRESÉNTAMELO
ÉL ES TIMY'O MIKO, EL VOCALISTA DE LA BANDA DE METAL GÓTICO "LÁGRIMAS PROFUNDAS".
¡ESE SOY YO! CHICAS GÓTICAS, ESCUCHEN MI NUEVO SENCILLO "OTRA VEZ SE ACABA".
¡MELANCÓLICO, VARONIL, HERMOSO, ES EL SUEÑO DE TODAS LAS CHICAS EN LA ESCUELA!
¡JORDAN, POR FAVOR PRESÉNTAMELO, ANDA, DI QUE SÍ!
¿EEH?... ¿QUÉ?
BUEEENO.
¿Y AHORA CÓMO LE VOY A HACER?
UNOS MOMENTOS DESPUÉS, JORDAN ARREGLÓ LA CITA...
BIEN, LUNA, AQUÍ ESTÁ EL CHAVO AL QUE QUIERES CONOCER.
¡WAAAH, ME DA PENA!
¡TARÁN!
¡HOLA, MI NOMBRE ES SIMIO MICHAEL, GUSTO EN CONOCERTE!
¡IDIOTA, TE DIJE QUE ME PRESENTARAS A TIMY 'O MIKO, NO A SIMIO MICHAEL!
FIN


NEON GENESIS
EVANGELION
TODOS LOS VIERNES
9:30 PM
www.animaxtv.com
ANIMAX
TV extraordinaria



3 TLATELOLCO
METRO
enero 29 30 31 febrero 1
Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esquina
Eje Dos Norte
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
Informes: 26 16 23 00
19 97 72 82
Dibujo: Ivone Cruz Cruz
Diseño: Blips
gt4
especial de cosplay
tnt
expo manga comic
VANGUARDIA EDITORES TE OFRECE
2X1
PRESENTANDO ESTA REVISTA EN TAQUILLA
VÁLIDO SÓLO PARA EL VIERNES 29 DE ENERO